LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO M... E. RES...

AÑO 1 Nº 1
ARG $11.90

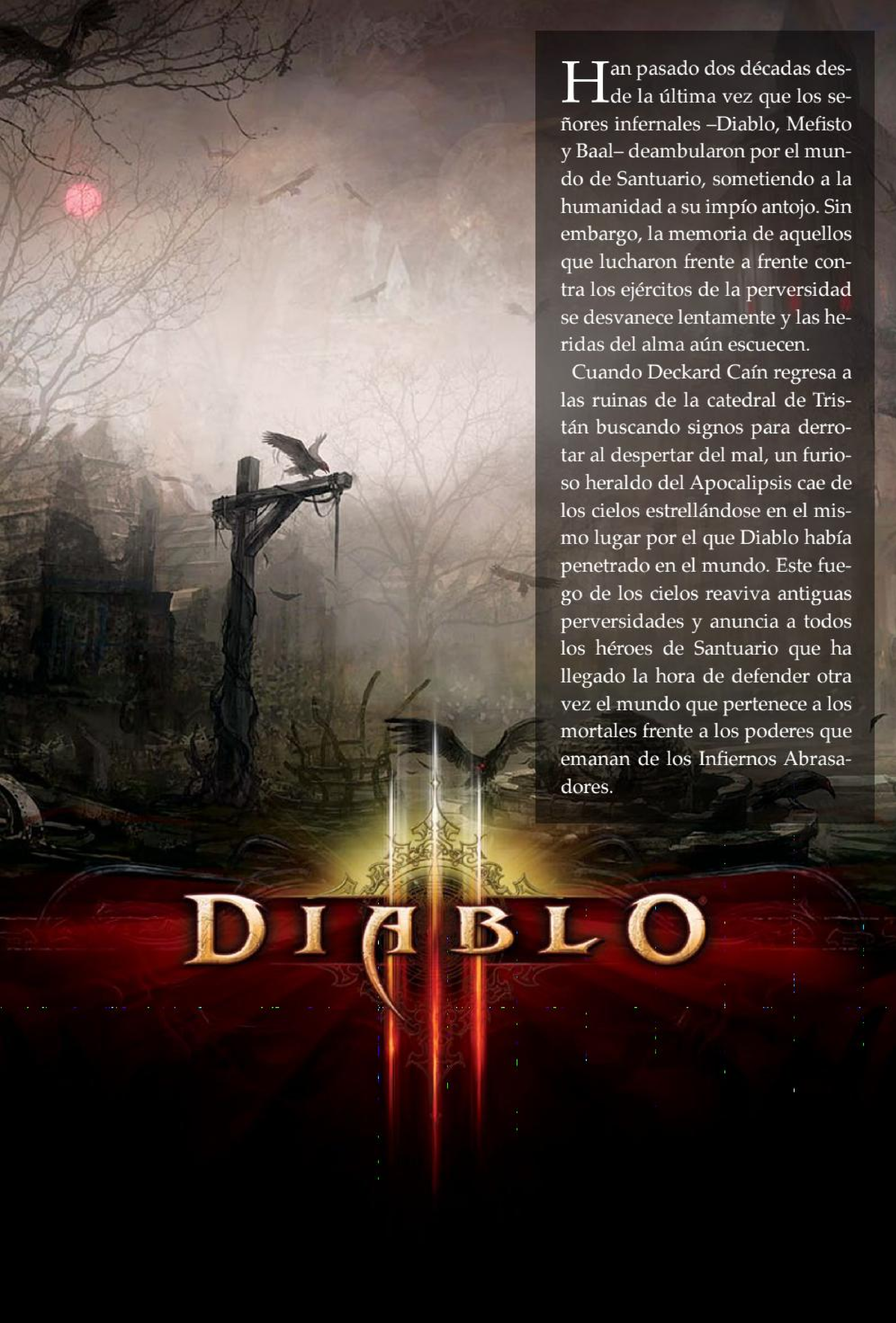
DIABLO III

RESPAWN ediciones

00001
9 993107 000008

CONSEGUIR TRABAJO | INTEL CORE i5-2500K | DC UNIVERSE ONLINE | MUNDO GATURRO

DE REGALO LA EDICIÓN DE COLECCIONISTA DE STARCRAFT II, GUITARRA Y FICHINES

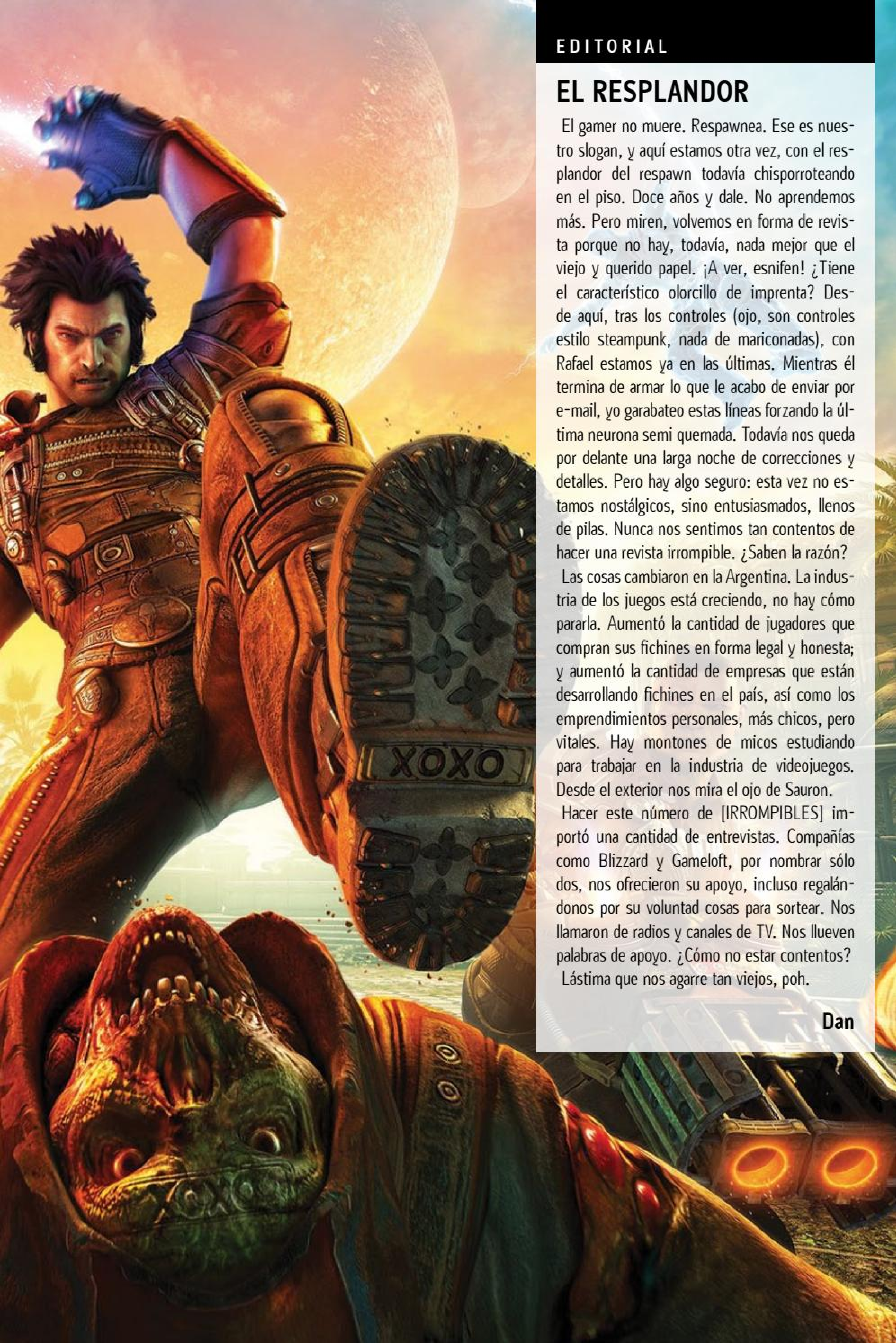


Han pasado dos décadas desde la última vez que los señores infernales –Diablo, Mefisto y Baal– deambularon por el mundo de Santuario, sometiendo a la humanidad a su impío antojo. Sin embargo, la memoria de aquellos que lucharon frente a frente contra los ejércitos de la perversidad se desvanece lentamente y las heridas del alma aún escuecen.

Cuando Deckard Caín regresa a las ruinas de la catedral de Tristán buscando signos para derrotar al despertar del mal, un furioso heraldo del Apocalipsis cae de los cielos estrellándose en el mismo lugar por el que Diablo había penetrado en el mundo. Este fuego de los cielos reaviva antiguas perversidades y anuncia a todos los héroes de Santuario que ha llegado la hora de defender otra vez el mundo que pertenece a los mortales frente a los poderes que emanan de los Infiernos Abrasadores.

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los plomos ni las encuestas. In Position!



EL RESPLANDOR

El gamer no muere. Respawnea. Ese es nuestro slogan, y aquí estamos otra vez, con el resplandor del respawn todavía chisporroteando en el piso. Doce años y dale. No aprendemos más. Pero miren, volvemos en forma de revista porque no hay, todavía, nada mejor que el viejo y querido papel. ¡A ver, esnifen! ¿Tiene el característico olorcillo de imprenta? Desde aquí, tras los controles (ojo, son controles estilo steampunk, nada de mariconadas), con Rafael estamos ya en las últimas. Mientras él termina de armar lo que le acabo de enviar por e-mail, yo garabateo estas líneas forzando la última neurona semi quemada. Todavía nos queda por delante una larga noche de correcciones y detalles. Pero hay algo seguro: esta vez no estamos nostálgicos, sino entusiasmados, llenos de pilas. Nunca nos sentimos tan contentos de hacer una revista irrompible. ¿Saben la razón?

Las cosas cambiaron en la Argentina. La industria de los juegos está creciendo, no hay cómo pararla. Aumentó la cantidad de jugadores que compran sus fichines en forma legal y honesta; y aumentó la cantidad de empresas que están desarrollando fichines en el país, así como los emprendimientos personales, más chicos, pero vitales. Hay montones de micos estudiando para trabajar en la industria de videojuegos. Desde el exterior nos mira el ojo de Sauron.

Hacer este número de [IRROMPIBLES] importó una cantidad de entrevistas. Compañías como Blizzard y Gameloft, por nombrar sólo dos, nos ofrecieron su apoyo, incluso regalándonos por su voluntad cosas para sortear. Nos llamaron de radios y canales de TV. Nos llueven palabras de apoyo. ¿Cómo no estar contentos?

Lástima que nos agarre tan viejos, poh.

Dan

Dedalord Games

De locos y caídas

UNA CALUROSA TARDE DE ENERO, aparecimos medio muertos por el estudio de los micos de Dedalord Games, en Parque Patricios. El ascensor nos dejó a velocidad supersónica en un departamento recién estrenado, donde nos recibieron Diego Gabriel Ruiz y Juan Pablo Bettini, ambos programadores pero también creativos. El tercer integrante de Dedalord, Franco Noble, justo no estaba, como todo artista cuando uno lo necesita. Fuimos porque sentimos curiosidad de saber cómo piensa un equipo de desarrollo de videojuegos acerca de la situación actual de la industria en la Argentina.

Dedalord Games es un estudio independiente al que le echamos un ojo en [i] el año pasado. Por entonces, el primer fichín de la empresa que pudimos probar fue Psychoban, un juego de ingenio para el App Store inspirado en el clásico Sokoban pero con algunas vueltas de tuerca: agrega una tercera dimensión a los puzzles y tiene una simpática historia. Si buscan la review en [i] o entran a dedalord.com/psychoban, podrán verlo en detalle. No sólo el gameplay y la gráfica son buenísimos, lo que más llama la atención es la curva de dificultad incremental que lograron a los largo de los 50 niveles del juego (60, en la versión de iPad).

Sentados en una sala junto a varias computadoras, algunos pocos muebles y una bicicleta contra la pared, por supuesto café de por medio, preguntamos de qué manera hacen sus fichines. ¿Cómo los inventan? ¿Hay un trabajo colectivo permanente, escriben documentos de diseño? ¿De dónde sacan los puzzles? Los Dedalord hacen tormenta de ideas vía Skype, escriben sus documentos como debe ser, y construyen los puzzles mediante un trabajo de ingenio que lleva muchas horas. "Cuando todos decimos '¡Epa, esto puede estar bueno!' es cuando sabemos que vamos bien", coinciden.

Los integrantes del estudio provienen de otras empresas, simplemente decidieron lanzarse por su cuenta. Lo lindo de un estudio independiente es que nadie te anda corriendo con un látigo. No hay bosses, uno puede orinar con la puerta abierta, tomar café y mirar por la ventana todo el tiempo que desee. O al menos eso pensamos, pero Diego nos aclaró el panorama: "Es verdad que no tenés un jefe, pero realmente siempre hay alguien a quien responder, en este caso es a los clientes", explica, mientras Juan Pablo asiente gravemente con la cabeza. Un estudio indie suele vivir, al menos al principio, de los trabajos que se hacen por lo general para quienes contratan sus servicios de programación o gráfica desde el exterior. A Dedalord no le faltan pedidos, e incluso uno de sus clientes les pagó un incentivo extra por la calidad del resultado. "Con el tiempo esperamos ganar lo suficiente con nuestros propios juegos para dedicarnos por completo", afirma Juan Pablo.

Wait! ¿Acaso un juego para el App Store no te hace millonario en algo así como 24 horas? Preguntamos sobre Psychoban, aunque sabemos que mal no le va. Sin embargo, uno debe medir el resultado considerando el tiempo que lleva hacer el juego.

Diego y Juan Pablo coinciden en que Psychoban les tomó unos nueve meses –trabajando en los pocos ratos libres y los fines de semana– y aunque el juego está tremendo, no resultó tan lucrativo como esperaban. (Claro que hasta ahora los micos cobraron cifras de cinco dígitos.) "Estamos probando uno nuevo, Falling Fred", dice Diego, "que es mucho más simple, a ver qué pasa." Falling Fred, que sólo les tomó dos meses y algo, ya está a la venta en el App Store en versión universal para iPhone, iPod touch y iPad.

Mientras que Psychoban requiere que el jugador se exprima el coco para resolver los intrincados puzzles, Falling Fred pone la mira en lo arcade. "Sería muy loco que Fred haga más dinero que Psychoban", piensa en voz alta Juan Pablo. A nosotros no nos parece muy loco. El target del App Store no se caracteriza por contar con grandes pensadores, más bien es gente que fichinea en un aeropuerto o camino a su oficina. Sin duda, es un público que prefiere juegos de acción, cortitos y sin complicaciones. Diego reconoce que









quizás en esto "falló" Psychoban, al exigir que los jugadores piensen más de la cuenta. Sin embargo, nosotros –que ya lo terminamos– lo hemos disfrutado realmente mucho. Cuanto más difícil es, más nos gusta... pero claro, somos gamers extremos, no casuals. Un casual se frustra si lo mirás fijamente más de 10 segundos.

¿Y de qué la va Falling Fred? Sin ninguna razón en particular, el pobre Fred cae por un hueco poblado de trampas mortíferas: tuberías, salientes, sierras móviles (¡móviles, encima!), láseres y otras maldades. La misión del jugador es balancear el dispositivo –que hace uso del acelerómetro– de forma que Fred no se trague los obstáculos. La vista es cenital y Fred luce un excelente ragdoll physics. Cuando el pequeño y desesperado mico inevitablemente golpea contra algo, la pantalla se salpica de sangre. No es raro que se pierdan brazos y piernas por el camino, o que se pueda sentir el ¡troc! de la cabeza. Demasiados porrazos y Fred encontrará el piso esperándolo, como para un cierre a todo trapo. Gana el que consigue caer más metros. ¡Y se puede compartir la repetición vía Facebook y Twitter!

"Sí, es un poquito gore", sonríe Diego, a quien por primera vez se le notan los colmillos. Juan Pablo se apresura a explicar: "Algunos nos preguntaron si Fred se está suicidando pero nada que ver, sólo se nos ocurrió que está bueno que caiga. Además, Fred siempre sobrevive." Es correcto: tras el golpe final, Fred aparece haciendo el gesto de pulgares arriba, enyesado hasta las orejas. Si nos preguntan a nosotros, hemos de afirmar que es un juego extraordinariamente adictivo y que nos causa mucha gracia. Siempre habrá alguien que se queje o se impresione, claro, pero no dudamos que es un fichín realmente bizarro. De inmediato, solicitamos que le agregaran un logro: "Si se rompe, no es irrompible".

La charla duró tres horas, en las que hablamos de todo, incluyendo de la posibilidad de cruzar publicidad entre empresas dentro de sus juegos, para luchar contra el actual problema que empaña el App Store: la falta de visibilidad de las aplicaciones.

Dedalord Games (dedalord.com) es una empresa joven, pero con gente muy talentosa y dispuesta a vivir de hacer juegos. Se animaron a hacer lo que les gusta, aunque no sea tan fácil como uno puede pensar. Que sean un ejemplo. [i]





Electronic Arts en la Argentina

El publisher de videojuegos más grande del mundo lanzó su servicio de prensa para Argentina, Chile y Colombia

EN UNA CORDIAL RUEDA DE PRENSA ofrecida en el Sheraton Hotel de Buenos Aires, con la presencia de los representantes de Electronic Arts para América Latina, se dio a conocer la compañía a los medios locales. A partir de ahora, la información de EA que llegará al país es la palabra oficial de Electronic Arts, suministrada por Clark Maauad & Asociados, una empresa mexicana experta en comunicación corporativa.

EA se propone no solamente difundir sus juegos para todas las plataformas, también trabajará activamente con los medios locales y empresas asociadas para que tanto la Argentina como Chile y Colombia se vean incluidos en su público objetivo. Una de las tareas que realizarán, por ejemplo, será la organización de eventos. EA trabajará en cooperación con los distribuidores locales, como es el caso de Synergex.

"Debemos trabajar todos juntos, compañías y medios", expresó el Managing Director de EA para LATAM, Giovanni De Choudens, "para que la industria de consumo de videojuegos pueda crecer en la región." Entre los datos presentados durante la conferencia de prensa, De Choudens mencionó la llegada de Los Sims: Medieval, que hará mayor foco en la acción, los héroes y las aventuras, algo que interesará al público masculino, el que hasta ahora representa el 40% de los jugadores. Los Sims acumula 125 millones de unidades vendidas en el mundo y más de 200 millones de descargas de contenido creado por los fans.

En tanto, FIFA Soccer ya cuenta con más de 75 premios en los últimos tres años como mejor título deportivo y en 2010 alcanzó ventas por 11 millones de unidades. Otra IP líder para la compañía es Need For Speed, la franquicia de carreras más grande del mundo, con 115 millones de copias vendidas por un total de 3500 millones de dólares.

Las ventas globales estimadas de EA encuadran en tres categorías: las que superan los 2500 millones de dólares en ventas (Madden, FIFA Soccer, Los Sims, Need For Speed), aquellas que superan los 1000 millones de dólares (NBA Live, Tiger Woods PGA Tour, Harry Potter) y las que superan los 500 millones de dólares (Medal of Honor, NHL, NCAA Football, Battlefield y Command & Conquer).

¡Bienvenida EA a la Argentina!



FOTOS: Julián Lorenzon | 15.5383.2755 | www.julianlorenzon.com



Game on! El arte en juego

La segunda edición será en mayo

GAME ON! EL ARTE EN JUEGO es una apuesta a que los videojuegos pueden ser considerados arte. El evento tendrá lugar a comienzos de mayo en el Centro Cultural Recoleta, donde se estará llevando adelante Fase 3 –Muestra de Arte y Nuevos Medios–; allí, la galería Objeto a estará convocando a los principales desarrolladores y empresas del ambiente, tanto a nivel nacional como internacional. La estrella en esta ocasión será un desarrollo multiplayer inédito en el cual está trabajando en estos días Agustín Pérez Fernández (tembac.com).

Entre las obras en exposición, se encontrarán trabajos de Amanita Design (Machinarium), Jonathan Blow (Braid), y otros (Limbo, Heavy Rain, Rabbits for my closset y más).

La muestra, de tres días de duración y entrada libre y gratuita, estará estructurada en tres grandes áreas condensando el panorama nacional e internacional en torno a la mencionada cuestión. La primera de ellas estará dedicada a lo nacional: participarán desarrolladores independientes, empresas desarrolladoras e instituciones educativas. Habrá una segunda área internacional, donde se estarán presentando los más destacados juegos puramente artísticos y experimentales, producto de una selección conjunta con Daniel Benmergui, desarrollador independiente argentino con reconocimiento a nivel internacional. La tercera instancia estará integrada por los más recientes equipos de videojuegos, Kinect y Move, presentando juegos especialmente desarrollados para explorar las distintas emociones, de forma tal de brindar al participante una experiencia integral.

La muestra será además acompañada por performances en vivo de game artists y por una nutrida agenda de extensión cultural donde se darán encuentro los principales referentes del área y profesionales de diversos segmentos para poner en común los distintos aspectos en torno a la relación entre videojuegos y arte.

Game on! El arte en juego es un punto de encuentro para un debate productivo que sirva de impulso para crear. Por eso se convocan a los principales representantes del área y a aquellos que recién están dando sus primeros pasos, porque del intercambio surgen las ideas y a partir de allí sólo es cuestión de ponerse manos a la obra.

Para saber más sobre esta excepcional apuesta al game art, visiten objeto-a.com.ar, unite-la.com y por supuesto: [i]

Por Franco Rivero | Franco



Llega la Nintendo 3DS

La nueva portátil no sólo fichinea, muestra video y captura fotos en 3D

EL 27 DE MARZO fue la fecha elegida en América para uno de los lanzamientos más esperados en el mundo del fichín. Nintendo intenta nuevamente patear el tablero y proponernos formas de inmersión en los juegos que nos permitan vivir nuevas experiencias. Si repasamos el amplio currículo que tiene la empresa nipona en estos temas, estamos salvados. La DS –la consola más popular en todo el globo, con más de 145 millones de unidades vendidas– sirve como una excelente carta de presentación. Además, todos los juegos de la pequeña maravilla son compatibles con la flamante 3DS, incluyendo los de DSi.

La nueva portátil nos propone disfrutar de experiencias 3D sin necesidad de utilizar lentes o gafas especiales; pero no sólo eso, la idea es que la pequeña consola se convierta en un completo centro de entretenimiento en tres dimensiones. Más allá de los juegos, puede reproducir video 3D y tomar fotografías en 3D. Nintendo ha firmado varios contratos con canales de deportes (como Eurosport) y de series para ofrecer contenido en la tercera dimensión.

Si hablamos de su apartado técnico, les diremos que estará potenciada por el procesador gráfico japonés PICA200 de 200 MHz, diseñado para los dispositivos móviles. La arquitectura es muy similar a la DS original. Posee dos pantallas: la superior, de 90 mm., 5:3, y una resolución de 800x240 px, es capaz de mostrar imágenes en 3D (400x240 para cada ojo); mientras que la inferior, de 77 mm., 4:3, con una resolución de 320x240 px, es táctil –no 3D– igual que en la DS. El dispositivo cuenta con tres cámaras, dos externas para conseguir las capturas 3D, y una interna que mira hacia el usuario y toma videos y fotos 2D. Todas las cámaras son de 0.3 mp (640x480 px). El sistema tiene un slide para ajustar el ángulo de profundidad del 3D, con lo que puede adaptarse a cualquier cerebro.

Agrega un "Circle Pad", cruz direccional, botones laterales y cuenta con giróscopo y acelerómetro. No se trata de la consola más potente del mercado –menos aún sabiendo que se viene la NGP de Sony–, lo que no quiere decir que la consola de Nintendo no tenga lo necesario para ofrecernos algo novedoso. Todo está en los juegos y en las posibilidades del 3D. [i]

El gato de Nik se volvió un MMEOW



EN UN COLORIDO ESPACIO de Internet, casi un millón de pequeños felinos interconectados, entre cuatro y doce años, trabajan para ganar sus monedas, coleccionan un montón de cosas, exploran y chatean, intentan ayudarse entre sí y para colmo se suben a los cables de teléfono. En [i] hemos sido testigos de cosas sorprendentes, que creíamos reservadas para jugadores de pelo en pecho.
Para que lo sepan, no sólo existen Lineage y WOW, también está Mundo Gaturro.

Cuando los micos de CMD –Clarín Global, la división dedicada a los negocios digitales de la compañía– nos llamaron para hablar de Mundo Gaturro, flipamos. ¿El célebre gato era protagonista de un juego comunitario? ¿Qué estaba pasando?

Los fichines cada día despiertan más interés, y este parece ser el caso de quienes están comprometidos en el desarrollo del MMO basado en el personaje creado por el humorista gráfico argentino Cristian Dzwonik, más conocido por su seudónimo Nik. Como ya deberían saber si están leyendo esta revista, un MMO (Massively Multiplayer Online) es un videojuego multijugador capaz de albergar en simultáneo a cientos de miles de participantes. En el caso de Mundo Gaturro, no hay entes demoníacos que liquidar ni violencia de ninguna clase, ¡por el contrario! Es un mundo virtual para chicos, en la sintonía de Club Penguin. Y, hay que decirlo, es maravilloso.



Por supuesto, aceptamos la misión y –junto a nuestros hijos– nos metimos en mundogaturro.com a ver qué onda. Lo primero fue crear un gaturro –también puede ser Agatha, la minina a la que Gaturro no consigue hacer pisar el palito– y para ello hay que ponerle un nombre que no sea el real del jugador. Luego, el sistema pide que un padre introduzca una dirección de e-mail, que se utiliza para validar la cuenta y para dar acceso a un área especial de administración para los adultos.

Nuestros primeros pasos por el mundo virtual –¡lleno de gatos!– nos llevaron a conocer diferentes lugares, todos muy simpáticos. Cada gaturro tiene una casita donde puede guardar las cosas que consigue explorando y jugando, y donde puede invitar a sus amigos para chatear y lucir sus colecciones. Mundo Gaturro está hecho en 2D y funciona en cualquier navegador conectado a Internet, aunque sea una computadora de las viejitas.

Además de la posibilidad de interactuar con otros gaturros y hacer amistad, lo mejor son los minijuegos. Al momento de probarlos eran 22 y todos los meses se agrega uno nuevo. Algunos, como el del restaurant, estimulan la coordinación motriz y la capacidad de organización –hay que servir rápido lo que piden los clientes– y otros son más simples, como uno en donde hay que adivinar los colores de los autos que pasan bajo el tendido de cables. Hay juegos tanto para los chicos de cuatro años como para los de 12. Los más chicos explotan más la veta de los minijuegos, con los que juntan monedas para comprarse ropita y muebles. El coleccionismo es algo que los chicos adoran. Los de 12 explotan más la veta social, hacerse amigos, intercambiar ítems, formar mini-comunidades.

Los gaturros y agathas pueden también tener un pingüinito como mascota (se gana luego de limpiarlo de petróleo) y este, a su vez, puede capturar peces en el lago, que van a parar a la pecera de la casa.

Mundo Gaturro es un Free To Play; es decir, se puede jugar gratis en forma ilimitada. Pero ciertas áreas, objetos decorativos y accesorios sólo se pueden conseguir contando con un "Pasaporte". Este pase se compra con cualquier medio de pago local y cuesta sólo $19,90 por mes. También hay ofertas por tres y seis meses. Nosotros obtuvimos nuestro pasaporte de prensa gracias a Guido Corsini (36), el responsable del juego, así que aprovechamos para hacerle un gaturreportaje. [i]

GATURREPORTAJE

[i]: ¿Cómo nace la idea de convertir a Gaturro en el protagonista de un MMO?
Guido Corsini: Nik hacía tiempo que quería tener un juego online de Gaturro por el crecimiento que tenía el personaje dentro de los chicos. Y desde CMD estábamos buscando tener un MMO. Sólo tuvimos que cruzarnos y ahí nació CLAWI en sociedad con La Nación.

[i]: ¿Hay relación con la película?
GC: Una relación de afecto mutuo, je. Es otro proyecto de Nik al que Mundo Gaturro apoya con fuerza. Actualmente el MMO contiene una acción especial para el lanzamiento de la película en DVD en Argentina.



[i]: Contame un poco cómo laburan día a día.
GC: Somos un equipo grande de trabajo entre moderadores, desarrolladores y programadores. Trabajamos en conjunto con la empresa QB9, que son los que desarrollaron el motor del juego. Entre todos lanzamos novedades todas las semanas para que haya una actualización constante.

[i]: ¿Cuántos suscriptores hay en este momento y cuántos esperan tener?
GC: Estamos muy cerca del millón de usuarios. Unos 75 mil chicos lo juegan todos los días. Actualmente, estamos lanzando el juego a nivel regional por lo que esperamos duplicar esa cifra en el corto plazo.

[i]: ¿Cómo es la reacción de los chicos?
GC: Es lo más maravilloso que tiene este juego. Ellos le dan vida a sus gaturros y todo se vuelve algo increíblemente divertido. Recrean el juego tanto dentro del MMO como fuera de este. Tenemos registrado al menos 65 blogs no oficiales dedicados a Mundo Gaturro, a los cuales seguimos diariamente. Nos mantenemos activamente en contacto con la comunidad.

[i]: ¿Cuáles cambios o mejoras hay en el horizonte de Mundo Gaturro?
GC: En marzo se viene una sorpresa muy grande. Va a revolucionar la experiencia del juego. Pero en líneas generales Mundo Gaturro irá ampliando su capacidad de diversión tanto en juegos como en actividades sociales de los chicos. Al margen de las novedades semanales: Juegos, aventuras y catálogo se agregarán nuevas experiencias diferentes dentro del juego

[i]: ¿Se está trabajado en la internacionalización? ¿Habrá versiones en otros idiomas?
GC: Ya se lanzó la internacionalización y estamos creciendo muy fuerte en ese sentido. En una primera etapa estamos apuntando a los países de habla hispana. México, España, Chile, Colombia y Perú fueron los países que más rápido vienen adoptando al juego pero no nos quedaremos ahí. La primera traducción será al portugués.



[i]: ¿Algún día Agatha le va a dar bola a Gaturro?
GC: Ja, ese misterio no tiene respuesta. Los chicos todo el tiempo lo piden pero no lo sabemos. Para San Valentín los chicos lograron juntar a dos personajes del juego: Narciso, el dueño de la florería, con Pamela, la bañera de la playa. ¡Fue una aventura muy divertida, una relación muy parecida a la de Agatha y Gaturro pero con final feliz! [i]



Nos morimos por Dead Island

El trailer de Techland nos arruinó la cabeza

UNA NIÑITA YACE EN UN CHARCO DE SANGRE, con los ojos sin vida. Luego, el tiempo va hacia atrás, la pequeña vuela de regreso a la ventana por donde cayó, la lluvia de cristales se solidifica tras ella. En la habitación, su padre lucha encarnizadamente con una horda de muertos vivos. Todo se ve en reversa.

No les podemos contar más. ¡Tienen que flashar este trailer, es uno de los mejores en mucho tiempo! Búsquenlo que está por todos lados. Eso sí, no es apto para corazones sensibles.

Dead Island es una aventura de horror con algo de RPG y mucho combate, en un mundo libre para explorar... excepto por las hordas de muertos vivos que merodean por las calles y shoppings. La historia ocurre en un resort en Nueva Guinea. Se ve en primera persona y tiene cooperativo para cuatro.

¿Por qué llama tanto la atención? Estos meses se vive un renovado interés por los zombies. Además, el trailer se mete con una nena muerta, y eso no es del todo correcto, dicen. ¡Arte tampoco es!

Dead Island será un juego para Xbox 360, PlayStation 3 y Windows. Todavía no tiene fecha de salida.

The Elder Scrolls V: Skyrim

El despertar de los dragones

ES LINDO VOLVER con una revista y encontrarse con que las viejas malas costumbres siguen intactas. Bethesda Softworks trabaja en el quinto TES, sucesor indirecto de Oblivion (esto ocurrirá 200 años después), y con sólo mostrar un teaser y un trailer de morondanga, unos cuantos por aquí andamos con taquicardia. ¡Si nos habremos pasado horas leyendo en las bibliotecas del juego sobre los extintos dragones, apenas una leyenda olvidada! Bueno, aquí llegan. ¿Cuándo? El 11.11.11 y en Windows, X360 y PS3.



Duke Nukem Forever para fanboys

2K anunció la "Balls of Steel" Edition

14 AÑOS LO ESPERAMOS, como dijimos en nuestra nota especial para el Mikonomicon. Lo que no sabíamos cuando hicimos el Libro es que se anunciaría esta belleza que ven aquí. ¡Nada menos que la edición de coleccionista del bruto Duke!

La cajeta del amor contiene: estatuilla de nuestro héroe, postales, calco, baraja de naipes, dados y dos fichas de casino. También trae un comic y un lujoso artbook con toda la historia, screenshots, concepts y anotaciones que se acumularon tras más de una década en construcción.

La Edición "Bolas de Acero" estará disponible en forma limitada desde la salida del fichín en PC, X360 y PS3, el 6 de mayo.



L.A. Noire

LO NUEVO QUE PUBLICARÁ ROCKSTAR GAMES es un fichín de detectives ambientado en Los Angeles en 1947. Al igual que los GTA, aquí también hay un mundo abierto, independiente de nuestras acciones y hasta de nuestra presencia. La diferencia es que seremos un detective de homicidios, y para resolver los crímenes tendremos que interrogar testigos y agarrarnos a tiros con los criminales. Gracias a una tecnología de mocap experimental, con 32 cámaras, los personajes se mueven y gesticulan tal como los actores modelados en el juego. Es, simplemente, impresionante. Sólo en PS3 y X360, el 17 de mayo.

Tenemos más info y los videos en el sitio.

Silicon Valley

Entre finales de febrero y el 4 de marzo, se realizó la presentación en Silicon Valley de los 13 mejores proyectos de innovación tecnológica de la Ciudad de Buenos Aires, como complemento a la participación –por tercer año consecutivo– en la Game Developers Conference de San Francisco organizada por el Ministerio de Desarrollo Económico a través de la Dirección General de Comercio Exterior y la Subsecretaría de Inversiones. Las empresas que viajaron fueron: Activica, Altodot, Binaria Group, Click Bunker, Empreware, Junglebat, Keepcon, Mindset Studio, SIA Interactive, Social Metrix, V-Found, Vurbia Technologies y Treebel.

arteGEEK

El 11 de junio, organizado por [IRROMPIBLES], Image Campus y Unite-LA.com, la comunidad de artistas latinos, se llevará a cabo una jornada para amantes del arte digital, el diseño, los fichines, la tecnología, el comic y más. La cita será en el Paseo La Plaza. ¡Estamos preparando de todo! Habrá charlas, una aventura [i] en vivo, talleres de dibujo con iPad y tradicional para todos los que se quieran prender (con la presencia de dibujantes consagrados), overclocking, cosplay, entrega de premios y más. ¡Vayan reservando ese día porque se viene algo jamás visto en la Argentina!

Portal 2 desde el 19 de abril

La puerta dimensional más divertida vuelve a activarse con grandes promesas. Chell es despertada luego de hibernar cientos de años por una de las IA del Aperture Science, algo que de inmediato activa el disgusto de GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating system), quien por supuesto se empeña en encerrarla en diferentes cámaras de prueba mientras la chica lucha por reparar los mecanismos del laboratorio. Portal 2 trae muchas novedades además del "portal gun" que sin duda nos harán romper la cabeza. Habrá cooperativo para dos. Valve lo venderá en Steam para Windows y Mac, y EA será la distribuidora en X360, PS3. Y no, esto no tiene nada que ver con el portal de la última página.



Thermaltake apuesta a la Argentina

La compañía tiene grandes planes y los fuimos a espiar

ATENTOS AL MOVIMIENTO desatado por la gente de Thermaltake, que incluye varias cosas que nos parecen muy positivas para la industria IT en general, quisimos contar con la palabra oficial de la empresa. Thermaltake recientemente reestructuró su canal oficial de distribución, organizó un evento gamer para más de 450 micos –miren en ttesports-arena.com–, patrocinó un team de eSports y tiene un programa de premios para sus clientes.

Angel Brozman es el Country Manager de Thermaltake en la Argentina. Tiene 29 años y hace casi ocho que trabaja en la industria IT. Antes de ocupar su actual posición, trabajó en tres mayoristas de informática, comenzando como vendedor y ascendiendo hasta llegar a Gerente de Producto de marcas como AMD, Intel, Asus, LG, entre otras.

[i]: ¿Cuáles son los planes de Thermaltake para la Argentina?

Angel Brozman: En lo que refiere a producto, durante el año estaremos presentando los nuevos lanzamientos mundiales de Thermaltake. Recientemente, en el CES de Las Vegas, presentamos oficialmente el gabinete Level 10 GT, un diseño de vanguardia para el gamer extremo, realizado en colaboración con BMW. Otro modelo que está llegando a la Argentina durante marzo es el gabinete Armor A30, el último integrante de la nueva familia Armor (A90 y A60 son los modelos anteriores), este modelo es un lanbox con USB 3.0, con acrílico y con la estética de armadura de la familia. En cuanto a fuentes, presentamos el modelo de 1400W 80 Plus Platinum con 7 años de garantía, para experiencias extremas. Dentro de la familia Tt eSports, la línea de periféricos gamers de Thermaltake, en los próximos meses estaremos presentando el modelo de headsets Shock, Shock One de 5.1 y Shock Spin de 7.1. El ya conocido teclado Challenger vendrá en su edición Ultimate, con memoria para 70 macros, audio jack para headset, y backlight de 256 colores. En coolers, estamos presentando el Frio OC, para overclocker y entusiastas.

[i]: ¿Eventos?

AB: ¡Absolutamente! Estaremos realizando eventos y torneos durante el año en las ciudades más importantes de Argentina, y comenzamos con uno evento masivo en abril en Capital Federal, donde estaremos convocando a gamers, overclockers, modders, entusiastas y revendedores de productos hi end. Las novedades estarán disponibles en el micrositio ttesports-arena.com. Además, estaremos organizando torneos online y sponsoreando a los equipos de los juegos más importantes de la actualidad. Ah, y en el ámbito de la distribución, en los próximos meses estaremos presentando un programa nacional de Incentivo, para todos los revendedores de la marca... ¡a quedar atentos!

[i] ¿El mercado latino es atractivo en relación al resto del mundo?

AB: El mercado latino es muy atractivo para las marcas hi end, ya que hasta hace pocos años el consumo de ese tipo de producto era muy exclusivo, pero en la actualidad está creciendo de manera acelerada.

En particular, Argentina es un mercado que durante el último año creció exponencialmente, lo que les permitió a muchas marcas, antes consideradas exclusivas, desembarcar con su porfolio de productos. El 2011 arranca con más de 20 marcas Hi End en el mercado, cuando en el comienzo del año anterior rondaba la mitad. [i]

Overclock Extreme Summit 2011 Argentina

EL 19 DE FEBRERO en el barrio de Palermo, en la Ciudad de Buenos Aires, se llevó a cabo un evento donde los fans de las frecuencias de reloj extremas se dieron cita para participar del primer torneo presencial de Overclocking. Hubo un impresionante despliegue de equipos en manos de algunos de los mejores expertos de la actividad. Los jurados fueron Alex Korol de hwbot.org y Nacho Arroyo, este último el overclocker número uno en la Argentina y segundo en Latinoamérica.

Una gran cantidad de entusiastas poblaban el salón ante la presencia de varios medios, auspiciantes y curiosos. En las mesas podían verse motherboards, coolers, contenedores de nitrógeno líquido y otras herramientas, aunque las máquinas que más llamaban la atención tenían pantalones negros de lycra y sonreían magníficamente.

El evento contó con el auspicio de grandes marcas como Gigabyte y Thermalmake. También estaban presentes Intel, Western Digital, EVGA y PATRIOT. El evento, de un día de duración, tuvo como ganador a los overclockers de Tóxico-PC. [i]



Overgrowth

Ninja Rabbit Combat!

Por Federico Esquivel| Juss

ALLÁ POR 2005 LA ESCENA INDIE trajo innovación a la lucha cuerpo a cuerpo en forma de un conejo ninja. Now it's back!

Overgrowth es la secuela de Lugaru, un juego desarrollado por David Rosen, fundador de Wolfire Games. Lugaru los ponía en la piel de Turner, un conejo ninja en un mundo de animales antropomorfos, que a raíz del asesinato de toda su aldea salía en busca de venganza. A lo largo de su aventura, debían derrotar a diferentes enemigos de variados estilos y dificultad valiéndose de golpes de puño, patadas y del escenario. Lo novedoso de Lugaru era que no se podían apretar botones frenéticamente o hacer un combo mortal que sirviera para derrotar a todo el mundo: los enemigos respondían a nuestros ataques y tenías que hacer lo propio o morder el polvo.

Para esta continuación volverán a encarnar a Turner, que tras los eventos de Lugaru, se encuentra viajando, buscando un nuevo propósito. Sus creadores no han dado más detalles sobre la historia del juego, que actualmente se encuentra en Alpha, pero contribuyen a enriquecer el trasfondo por medio de su blog y un web-comic (que pueden encontrar en www.wolfire.com/comic). Al elenco de criaturas presentadas en este universo –conejos y lobos– se sumarán nuevas razas, como perros, ratas y gatos, las cuales tendrán su propio trasfondo y cultura.



El fichin promete profundizar lo visto en Lugaru a través de un sistema de combate en el cual cada ataque dependerá de la situación en que se realice, teniéndose en cuenta la distancia, la preparación y la posición, entre otras variables del entorno. También se retomarán los conceptos de daño permanente y temporal. El tipo de daño dependerá de cómo y con qué fue hecho, siendo fuente de daño permanente las armas y la acumulación de golpes, y de daño temporal el dolor que causa cada golpe. Esto significa que una rápida sucesión de golpes dejarían inconsciente a un enemigo antes que la misma cantidad de golpes espaciados en el tiempo. Overgrowth traerá además una variedad de armas para condimentar el combate, yendo desde cuchillos o dagas hasta lanzas, que serán características de las diferentes razas.

No se planea mostrar un mundo abierto, pero cada escenario será enorme dando lugar a múltiples formas de encarar un nivel.



En el apartado técnico, Wolfire está desarrollando para esta entrega el engine Phoenix, que incorpora animación procedural y simulación de física como evolución más destacada con respecto a su precuela. Por supuesto, también hay una importante mejora en los gráficos, que a pesar de no echar mano a lo último de lo último en DirectX, demuestra que se pueden lograr resultados más que competentes con tecnologías libres como Open GL.

Overgrowth es un buen ejemplo de cómo los desarrolladores independientes no tienen miedo a pensar fuera de los modelos predefinidos de la industria. Con un gameplay que mantiene la originalidad de su precursor, los desarrolladores apuntan más alto dándole mayor profundidad a un mundo con gran potencial. [i]

Por Andrés Croucher | Ertai



Es un mundo duro allí afuera

Tips para encontrar ese trabajo de ensueño

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS en la Argentina se encuentra creciendo de forma constante desde hace ya un par de años. Cada vez son más los que se animan a invertir en la industria de los fichines en nuestro país. No sólo se trata de emprendedores locales con pequeños estudios en expansión, también existen grandes estudios extranjeros y empresas multinacionales que vienen a apostar al país. Este movimiento de inversión a nivel local trae consigo una ola de ofertas laborales dedicadas exclusivamente a la rama de la industria de los videojuegos. El problema es que a veces no se dan a conocer estas ofertas a nivel masivo, dada la naturaleza del tipo de empleo. Convengamos que el trabajo en la industria es muy particular y cuando ocurre que se abren vacantes, la búsqueda está siempre orientada a un tipo de personas muy particulares: Nosotros, los gamers (o todos aquellos que estén apasionados por el mundo del fichín).

Más allá de la tarea a desempeñar en una empresa de videojuegos, la "pasión por los videojuegos" es moneda común en, me atrevo a decir, un 95% de las búsquedas que se realizan. Dejando de lado los requerimientos técnicos que puede llegar a tener una oferta laboral para un puesto en particular, tener conocimiento de la industria en general o la pasión es un factor sumamente importante. Este no es un detalle menor ya que a nosotros, los gamers, nos da una ventaja importante a la hora de buscar trabajo en la industria y esto es un dato muy importante con las PyMES developers cuyos start-ups requieren de gente apasionada para acompañar en los primeros pasos en la industria.

¿Dónde buscar trabajo?

ADVA

La fuente más importante y "oficial" de ofertas laborales se encuentra en el foro de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA, www.adva.com.ar/foro/ - Sub-foro de Bolsa de Trabajo). Hacemos una pequeña aclaración sobre el término "oficial" ya que ADVA simplemente agrupa a todas las empresas de desarrollo en Argentina y el foro del sitio no es el medio oficial por el cual hacen sus ofertas todas las empresas. No obstante, varias de ellas lo hacen así que lo consideramos como el lugar más importante para ir en búsqueda de ofertas laborales.

Ventajas: Variedad de ofertas laborales. Varias empresas hacen sus ofertas por este medio.
Desventajas: Hay períodos en los que no hay ofertas laborales nuevas.

LinkedIn

LinkedIn.com es una red social dedicada pura y exclusivamente a intercambiar contactos de trabajo. En otras palabras, es como un Facebook pero sin todas las cosas que posteamos usualmente en Facebook, las cuales probablemente quisiéramos evitar que lleguen a los ojos de un futuro empleador. A diferencia de Facebook, en LinkedIn vamos a armar un perfil con nuestro curriculum indicando nuestro nivel de estudios, los trabajos anteriores, conocimientos que tenemos, idiomas, etc. Es decir, es nuestro currículum digitalizado.

Ventajas: Podemos ponernos en contacto con gente en la industria que de otra forma sería difícil. Nuestro CV está disponible para que cualquier empleador nos pueda encontrar si coincidimos con el perfil de la búsqueda del mismo.
Desventajas: Puede no ser tan útil si no tenemos una noción de cuáles son los participantes en la industria y cuáles contactos agregar. Si no poseemos experiencia laboral o un título universitario es difícil que tengamos algo importante para aportar a nuestro perfil que pueda llegar a llamar la atención de algún futuro empleador.

Sitios de RRHH

El sitio que mejores resultados de búsqueda tiene es CompuTrabajo (www.computrabajo.com.ar). Lo que tiene en particular este sitio es que sus ofertas laborales están relacionadas con el área de la tecnología. Por supuesto, no en su totalidad pero una gran mayoría son en el área de sistemas y afines. También aquí se pueden encontrar ofertas en la industria si utilizamos keywords específicas como: "games" "juegos" y "[nombres de empresas]". En lo personal estas son las búsquedas que mejores resultados me dieron para encontrar específicamente ofertas relacionadas a los videojuegos. Existen otros sitios de Recursos Humanos que ofrecen ofertas laborales en la industria. Sin embargo, son menos las empresas que realizan sus búsquedas por este medio y navegar por los sitios buscando algo tan específico como trabajo en esta industria puede llegar a ser tedioso. De todas formas, no está mal que cada tanto se den una vuelta por estos sitios por si aparece algo.

Ventajas: Muchas ofertas laborales en un mismo lugar.
Desventajas: Las ofertas no están a la vista y debemos dedicarnos un tiempito para buscar.

Sitios de las empresas

Todas las empresas de videojuegos en la Argentina (la gran mayoría) tienen sitio web y varias de ellas cuentan con una sección dedicada a las búsquedas laborales. En ocasiones, los sitios tendrán una sección de Jobs, otras optarán por tener un micrositio en forma de blog con búsquedas que se estén realizando. De más está decir que siempre deben visitar la sección de "contacto/contact us" ya que en algunas empresas esta sección inclusive nos permite enviar nuestro currículo. Si la página no tiene esta característica, también pueden buscar por el mail de solicitudes de trabajo, el cual por lo general es jobs/rrhh@[nombredelaempresa].com.ar. Por este medio también podrán enviar un mail a las empresas con sus curriculums adjuntos.

Ventajas: Establecemos un contacto directo con la empresa.
Desventajas: Debemos tener un conocimiento previo de la existencia de estas empresas.

Sitios dedicados a los videojuegos

Este es el caso de nuestro querido sitio. En www.irrompibles.com.ar/foros existe un sub-foro con una Bolsa de Trabajo. No sólo se realizan publicaciones a través del foro sino que incluso hay ofertas disponibles en la parte principal del sitio.

Ya se encuentra disponible, además, un nuevo sitio que busca reunir a artistas, diseñadores, redactores creativos y programadores, unite-la.com, donde se puede subir nuestro perfil, crear un portfolio y acceder a un sistema de búsqueda laboral dirigido exclusivamente a la región latinoamericana.

Espero haberlos orientado un poco más a la hora de buscar trabajo en la industria de los videojuegos. Si tienen preguntas, háganlas llegar a nuestro correo de lectores: revista@irrompibles.com.ar que resolveremos sus dudas en el próximo número. [i]

ARTE: BURN ZOMBIE BURN by doublesixgames.com



Hardcore girl

Se llama Julieta Martino, tiene 24 años y vive en la Ciudad de Buenos Aires



EN EL CLUB [I], tanto como en Twitter, se la conoce como @luceeta. Esta rubia poderosa nos puede reventar en pedazos en la mayoría de los fichines, probablemente porque uno se la queda mirando embobado. ¡O tal vez porque es gamer de verdad!

[i]: ¿Gamer de verdad?

Juego desde que tengo memoria. Mi primera consola fue el Family. El Doom fue mi primer FPS en PC cuando tenía 9 años. Entré en el mundo del CS en el 2001 con el 1.3 cuando nos juntábamos a jugar en Game King. Jugué AOE, UT, Wolfenstein, Battlefield 1942, Medal of Honor, Quake III Arena, Fallout II, Halo I, II y II, entre otros... En 2007 empecé a jugar profesionalmente para el clan multiplataforma más grande del mundo: PMS Clan. Y acá estamos, ja.

[i]: ¿Casual o hardcore gamer?

A unos meses de entrar en PMS pasé de jugar a manejar equipos profesionales de gaming. Sólo juego competitivamente cuando tengo algún evento, así que se puede decir que me achanché y juego casualmente algún FPS o MMORPG.

[i]: ¿Habrá muchas micas gamer en la Argentina, qué te parece?

Hay, muchas más casuales que profesionales. No se ven tanto en las comunidades porque muchas no son girl-friendly. Los hombres protestan que no hay chicas gamers pero cuando aparece alguna le dan con un caño y muchas se van.

[i]: Si tuvieras que fichinear algo en este momento, ¿qué sería?

¡Bad Company 2, con los mikos! Jajaja.

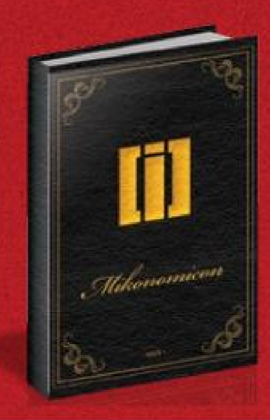
[i]:Tres fichines sin los que no podés vivir.

Counter-Strike, Quake III Arena y Fallout 2.

[i]: Tu mejor recuerdo como quemada del fichín.

Diría que tener la posibilidad de jugar para empresas como Intel, AMD, Alienware, etc. Poder viajar, competir y patear traseros con la camiseta de esas marcas es el sueño de cualquier gamer. [i]

FOTOS: Julián Lorenzon | 15.5383.2755 | www.julianlorenzon.com



EL MIKONOMICON MMX

Cuando terminaba el año, con la comunidad activa de [i] hicimos un trabajo colaborativo de enormes proporciones. Queríamos tener algo para leer hecho por la simple pasión de hacer. Muchos se pusieron a escribir notas, reviews y columnas. El resultado es "El Libro de los Micos", bautizado Mikonomicon, un compendio de 128 páginas de una calidad muy grande. ¡Muy grande!
El Mikonomicon se puede bajar gratis en PDF desde la home de [i], leerlo allí mismo en Flash, y también se puede bajar como una app free en formato iPhone, iPod touch y iPad.
Es un excelente companion para la revista. ¡Capaz hagamos el MMXI!

SUSCRIPCIONES

Antes de que la revista saliera a imprenta, en el sitio ya nos estaban preguntando si se podría comprar vía suscripción, a fin de asegurar un ejemplar en cada edición, especialmente para quienes viven lejos de Buenos Aires o prefieren tener su ejemplar al mismo tiempo que sale a la venta en los puestos de revistas.
Efectivamente, se va a poder. En el sitio publicaremos la forma de adherir al sistema de suscripción puerta a puerta.

LAS CHICAS [i]

Aquí al lado ven a @luceeta, nuestra chica [i] de marzo/abril. Esta pequeña es gamer hasta las muelas (hasta allí tiene plomo para repartir), y por ahora es la única en aceptar el desafío de posar para la Revista. ¿Habrá más chicas [i]? Sólo el tiempo lo dirá. Si conocen alguna, avisen y vamos con el fotógrafo.

Por Pedro F. Hegoburu | Avatar





Este 2011, Blizzard Entertainment celebra 20 años de vida. Dos décadas en las que hizo felices a millones de jugadores. "En 1991, tres jóvenes recién egresados de la UCLA decidieron abrir su propia empresa de juegos. Su objetivo: crear juegos interesantes y divertirse en el proceso", relata la compañía en su web. "Veinte años después, Blizzard se ha convertido en una empresa reconocida mundialmente que crea y publica juegos de video, cuenta con oficinas en todo el globo y millones de jugadores disfrutan sus títulos en más de una docena de idiomas."

Y es así, también podemos festejar ya un año desde que Blizzard llegó a América Latina, trayéndonos sus fantásticos juegos: World of Warcraft y StarCraft II: Wings of Liberty, con servidores propios para la región, precios más que accesibles y en nuestro idioma.

Es una enorme alegría y un honor para [IRROMPIBLES] presentarles este artículo sobre uno de los juegos más esperados de la historia, que incluye un reportaje exclusivo nada menos que con Kevin Martens, el Lead Content Designer de Diablo.

NO PODRÍA OLVIDAR AQUEL DOMINGO de mediados de 1997, cuando un amigo con el que jugábamos Warhammer Fantasy Battle comenzó a hablar con absoluta pasión de un nuevo juego de PC que lo había tenido sin dormir el último par de días. Éramos un puñado de muchachos escuchando con total atención las aventuras de un mago que se aventuraba en las catacumbas de un pueblucho llamado Tristram. Nunca habíamos visto tal portento de fichín y nuestra imaginación corría libre, desbocada: ¿podría ser tan parecido a las sesiones de juegos de rol como RuneQuest o Dungeons & Dragons?

No me llevó mucho tiempo conseguir el juego en cuestión, Diablo, así, con título en castellano, y recuerdo con nostalgia las horas diurnas y nocturnas que me llevó terminar aquellos gloriosos y terroríficos 16 niveles. Lo jugaba en casa y también en la oficina. Me sentaba de espaldas a la ventana, así nadie podía ver el monitor: parecía muy concentrado en algo, callado y con la mirada fija en la pantalla. ¡Lo único que me delataba era el frenético festival de clics del mouse, pero a nadie se le hubiera ocurrido pensar que estuviera jugando en horas de trabajo!

En casa, alternaba entre viciar el modo Single Player y el modo Multiplayer con mi amigo Matías. Jugábamos por modem a través de IP o en el servicio gratuito de Blizzard, Battle.net, él con su poderosísimo mago y yo haciendo de tanque con mi guerrero. No había ni Skype ni nada parecido, teníamos que hablarnos por teléfono: "¿Ya estás in position? La IP es... ". Y cuando empezaba a sonar esa tonada característica de la entrada al pueblo, se me ponían los pelos de punta, adelantándome al verdadero miedo que me daba bajar los niveles de la Catedral o recorrer las cavernas hacia el Infierno... Créanme que no exagero, el juego tenía un ambiente completamente envolvente, con una lograda amalgama entre lo visual y lo auditivo. Te sentías inmerso en la aventura y con la adrenalina a punto de rebalsar con cualquier cosa que apareciera en la pantalla.

DIABLO

El primer juego de lo que posteriormente sería toda una saga, Diablo, fue desarrollado por el ya desaparecido Blizzard North y salió a la venta el 31 de diciembre de 1996. Hubo un antes y un después de este RPG. Nunca se había logrado algo similar en ambientación y jugabilidad: hasta llegó a hablarse de una sub-categoría denominada "point-and-click RPG", o sea, juego de rol de apuntar y cliquear. La curva de aprendizaje era casi nula, y el juego, tanto para PC como para Mac, no tenía grandes requerimientos de hardware. ¡Quien más lo sufría era el pobre mouse!

El objetivo era recorrer las catacumbas, cavernas y mazmorras debajo del pueblito de Tristram, en el Reino de Khanduras, donde se había liberado Diablo, el Señor del Terror. A lo largo de los 16 niveles ibas cumpliendo diferentes misiones,





muchas de las cuales eran aleatorias y por lo tanto el grado de rejugabilidad era muy alto porque los mapas también eran aleatorios y los monstruos variaban de un juego a otro. El gameplay se ponía más desafiante al elegir un grado de dificultad más alto.

Diablo ofrecía una vista isométrica y tres tipos de personajes con estilos de juego bien definidos: el Guerrero para combate cuerpo a cuerpo, el Ladrón para ataque a distancia, y el Hechicero para el ataque mágico. Las animaciones estaban muy bien logradas y se fundían perfectamente en el entorno. Todos los personajes tenían cuatro características idénticas (Fuerza, Magia, Destreza y Vitalidad) con diferentes máximos dependiendo de la clase elegida. Los tres tenían en común cuatro niveles de hechizos y el máximo nivel de personaje alcanzable era 50. La interfaz del juego era muy simple: en gran parte estaba ocupada por el área en la que se desplazaba nuestro personaje, y en la parte inferior había indicadores de Vida y de Maná, más una serie de botones para habilitar el libro de conjuros o la vista de las características del héroe, los objetos que cargaba y el botín sin utilizar.

Un párrafo aparte merece el final del juego, un clímax sorprendente que sólo confirmaba la excelencia de Diablo.

SEÑORES DEL ODIO Y LA DESTRUCCIÓN

La secuela de tremendo éxito no se hizo esperar demasiado, ya que a fines de junio del año 2000 salió a la venta Diablo II, otro engendro maravilloso de Blizzard North.

Cualquier compañía mediocre se hubiera contentado con agregar alguna cosita al producto original y seguir disfrutando del éxito, pero eso no es lo que hace Blizzard. Por el contrario: sin entrar en detalles de las mejoras a nivel gráfico (¡podías jugar en 800x600!) el juego fue un producto de altísima calidad, con innumerables novedades. Se pusieron a la venta 70 mil copias de una edición para coleccionistas además de la tirada habitual "normal". El juego ya no ocupaba un CD sino que venía en cuatro, con muchas más cinemáticas: claro, la experiencia de juego también era mucho más extensa, porque Diablo II estaba dividido en cuatro actos, cada uno de los cuales era tan largo como el original, todo para contar la historia de cómo unos años más tarde Diablo logra apoderarse del guerrero sin nombre que lo derrotó en el primer juego. En Diablo II recorrimos desiertos, catacumbas, selvas y montes para volver a derrotar a Diablo y a uno de sus hermanitos, un tal Mefisto, el Señor del Odio.

Se mantuvo la temática "point-and-click" y la sub-división de la trama en misiones, pero el juego fue algo mucho más complejo porque las clases disponibles pasaron de tres a cinco (Paladín, Bárbaro, Nigromante, Amazona y Hechicera) y cada uno tenía tres árboles de habilidades para ir desarrollando: con cada nivel subido (hasta el tope de nivel 99) ganabas un punto para poner en cualquier habilidad de cualquiera de los tres árboles, logrando que cada personaje fuera realmente único e irrepetible.

La cantidad de objetos disponibles también aumentó considerablemente, y por suerte también aumentó el espacio para cargar objetos. Además contábamos con un arcón con bastante lugar para amarrocar cosas en la base de operaciones, y bien que hacía falta porque la cantidad de tipos de objetos se multiplicó: los había épicos, otros que formaban parte de un set, otros que se podían imbuir con gemas o



runas, ¡muchísimos! Para ir de un lado a otro (nosotros y nuestro seguidor, porque algunas misiones nos daban un PNJ de apoyo) se podía trotar, y eso ahorraba mucho tiempo; existía un sistema de waypoints que funcionaban más o menos como el teletransportador de Star Trek: eran plataformas dispersas por doquier, y cuando nos parábamos sobre una de ellas la activábamos, podíamos elegir otra a la cual ir y ¡zas! nos materializábamos allí. Cosa 'e Mandinga.

Diablo II se podía jugar por IP o en Battle.net, y teníamos la opción de jugar personajes "abiertos" (cuya info se guardaba en nuestra PC) o "cerrados" (la data se guardaba en los servidores de Blizzard). Finalmente, otra opción respecto de los personajes era crear uno normal (al morir podíamos respawnear) o el hardcore, sólo para valientes, en el cual la muerte era definitiva. Como la vida misma.

Apenas un año más tarde, en junio de 2001, Blizzard North nos dio su canto del cisne: una expansión llamada Diablo II: Lord of Destruction, en la que se agregaban dos clases de personaje nuevas (la Asesina y el Druida) además de un quinto acto final en el que había que derrotar a Baal, el Señor de la Destrucción y hermano también de Diablo y Mefisto.

Y LOS CIELOS TEMBLARÁN

Junio parece ser el mes de Diablo, porque en una convención de Blizzard en París ese mes del año 2008 nos enteramos que se estaba desarrollando Diablo III. Aparentemente, el desarrollo lo comenzó en 2001 el equipo de Blizzard North, pero en 2005 cerraron esa división y el juego pasó por tres revisiones hasta arribar a lo mostrado en esa Convención.

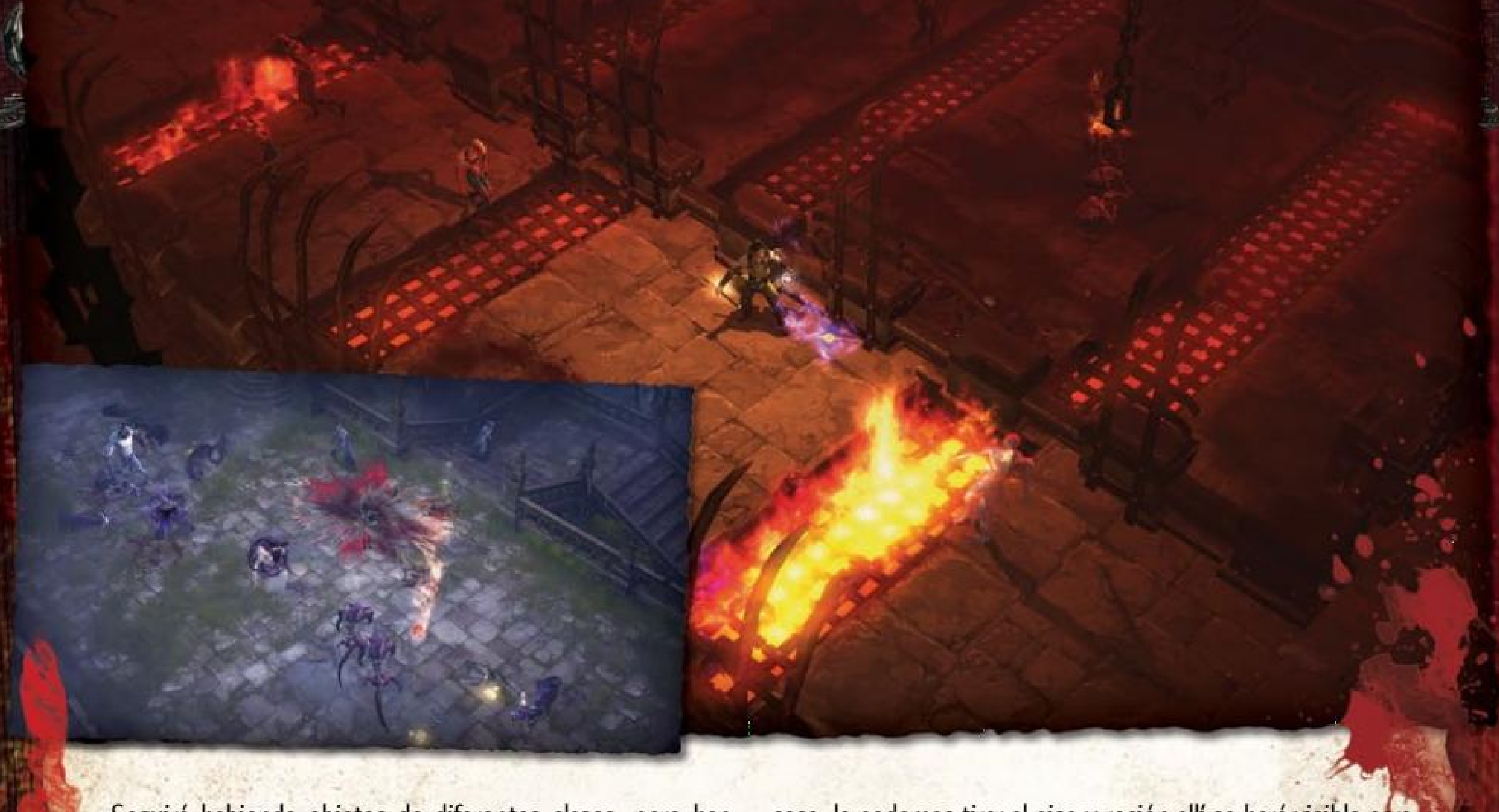
La trama nos encuentra unos veinte años después de la destrucción de la Worldstone en el título anterior, y contrariamente a lo que se esperaba, no ha habido una invasión de demonios, que son libres de deambular pues no hay barrera que los contenga en los infiernos. Restan dos Señores Infernales, Belial y Asmodeo, que están creando ejércitos para una invasión a gran escala que destruirá a la Humanidad.

Para luchar contra estas legiones demoníacas nada mejor que alguno de los cinco personajes que podremos elegir: regresan el Bárbaro y el Mago, pero hacen su debut tres nuevas clases: el Médico Brujo, el Monje y el Cazador de Demonios. ¡Y la primera novedad: cada personaje tendrá dos versiones, una masculina y otra femenina! Podremos llevar nuestros personajes hasta un máximo de nivel 60, y jugar tanto en Single como en Multiplayer, en nuestras PC o en Battle.net. Para los fanáticos del Player vs. Player, Blizzard ha creado una Arena dedicada en la que podremos setear encuentros individuales o por equipos de dos y hasta tres personajes contra un número similar, mediante un sistema de emparejamientos.

Los árboles de habilidades muestran novedades, ya que las mismas se activan automáticamente al llegar al nivel requerido. Todas son activas, funcionan en todo momento, y las que eran las habilidades pasivas fueron reemplazadas por "tratos". En lo que refiere a los puntos de Características, el equipo de desarrollo creyó que no eran un gran sistema para personalizar a los héroes, ya que casi todo el mundo seguía un "build" ideal para su clase de personaje. Así que ahora cada vez que subas un nivel, subirán tus Características (que, digamos de paso, han sido renombradas para que sea más claro qué se mejora: Ataque, Precisión, Vitalidad, Defensa y Fuerza de Voluntad).

Ese primer trailer, en junio de 2008, mostraba al menos tres cosas muy novedosas: primero, un uso de las dimensiones, ya que se veían monstruos escalando paredes y zanjas; en segundo lugar, un engine dedicado que permite a los personajes interactuar con el ambiente, por ejemplo, destruyendo una pared para que los escombros caigan sobre una banda de esqueletos; y finalmente, monstruos de dimensiones colosales, varias veces del tamaño de nuestros alfeñiques personajes.

Siguen las novedades, por ejemplo, con el tema de la muerte del personaje. Ahora los objetos se quedan con nosotros, pero resucitaremos luego de un período de cooldown y en un checkpoint al que se haya accedido antes de morir. El mismo sistema será aplicado al uso de pociones, ahora pensadas como un último recurso antes de morir. [N. de Ed.: antes de clavar los cuernos.]



Seguirá habiendo objetos de diferentes clases, pero han mejorado la tasa de aparición de aquellos que conforman un set para que no terminemos de juntar el último objeto cuando el set ya ha quedado obsoleto para el nivel actual del personaje.

Cuando liquidemos un monstruo, los objetos que éste suelte sólo serán visibles para la clase de personaje que lo pueda usar, así que no hará falta ser el mouse más rápido del Oeste para adelantarnos a que otro jugador se afane algo que nos sirve. Si luego consideramos que el objeto no es gran cosa, lo podemos tirar al piso y recién allí se hará visible para el resto. Y si lo que queremos es venderlo, habrá una opción (a través de un pergamino) para vender remotamente, sin viajar tanto de regreso al pueblo, porque ahora desaparecieron los Portales (en opinión del equipo de desarrollo, hacían demasiado fácil la cosa, eran una vía de escape a la seguridad, y su idea es que el combate conlleve mucho más peligro). Para viajar al pueblo habrá más waypoints.

La fecha de lanzamiento de Diablo III se estima para finales de este año. [i]

Una charla con Kevin Martens

GRACIAS A LA ATENCIÓN DE ANA LUISA MOTA, PR Manager de Blizzard para Latinoamérica, pudimos realizar una entrevista telefónica con Kevin Martens, uno de los capos del equipo que está desarrollando Diablo III.

¿Quién es Mr. Martens? Simplemente, el Lead Content Designer de Diablo III, la persona que se responsabiliza por todo el contenido del juego, lo que incluye tramas y subtramas, diálogos, reglas, criaturas, encuentros, documentos conceptuales de arte, guionado, y otros aspectos relacionados con el gameplay.

El currículum de Kevin Martens es impresionante. Con antecedentes como Director de Juegos de Rol (Dungeon Master) y escritor, antes de trabajar para Blizzard lo hizo para BioWare, otro gigante de la industria, en donde participó en proyectos como las sagas Baldur's Gate I y II, MDK 2, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Mass Effect y Dragon Age: Origins.

Mr. Martens fue muy generoso en compartir su tiempo contestando nuestras preguntas.

[i]: ¿De cuántos artistas, programadores, técnicos, se compone el equipo de Diablo III?

El núcleo principal del equipo consta de unas 70 personas, pero ellos son los que se dedican totalmente al proyecto Diablo III y hay más gente involucrada de otros departamentos, como Soporte, Q+A, Relaciones Públicas, Marketing, Negocios, etc., por lo que el número definitivo no está determinado.

[i]: ¿Cuál es la edad promedio de quienes están desarrollando Diablo III?

Realmente no soy muy bueno con las matemáticas para calcular el promedio (risas) pero te puedo decir que hay una genial mezcla de jóvenes hotshots y veteranos de un equipo que viene de hace tiempo.

Foto: Kevin Martens, BlizzCon 2010 | Cortesía: Diablowiki

[i]: Nos fascina la creatividad que hay en los juegos de Blizzard. ¿En qué se inspiran para crear los personajes, escenarios e historia?

Es un grupo rico en geekiness con gustos variados que van del manga a las películas de kung-fu, Star Wars, juegos de rol como Dungeons & Dragons, especialmente diseñando su propios módulos o aventuras. Lo que nos preguntamos al desarrollar un personaje son dos cosas: primero, cuál es la fantasía detrás del personaje; y segundo, qué es lo que lo hace grandioso.



[i]: ¿Y cómo es el proceso creativo detrás de los personajes?

En ocasiones la idea está latente de hace tiempo, por ejemplo, el concepto detrás del último personaje que revelamos (el Cazador de Demonios) lo tenemos dando vueltas hace unos cinco años: queríamos otro personaje con ataque a distancia y la oportunidad se presenta ahora. Pero con el Monje, por ejemplo, fue diferente, ya que la idea surgió unos cinco o seis meses antes de revelarlo al público.

[i]: Nos imaginamos que el proceso de testing del gameplay debe ser arduo.

¡Es un proceso extremo! Requiere muchísimas pruebas y lleva mucho tiempo. Buscamos un balance entre Multiplayer y Single Player, y mantener el juego "jugable" en todo momento.

Todos los días, entre las 10:30 y las 11:30 AM, el equipo de desarrollo se dedica a probar el juego, y luego se trabaja sobre eso. También traemos desarrolladores de otros equipos para que prueben el juego, es un efecto de polinización cruzada y nos permite tener una opinión de una tercera parte.

[i]: ¿Cuántos polígonos y animaciones tienen los héroes y enemigos?

¡No tengo los números a mano pero te diría que son miles! El trabajo que llevamos a cabo se basa en una filosofía, que es que las clases de personajes no compartan animaciones. Así que la manera de pararse de un personaje Bárbaro no es la misma en que se para un personaje Monje; lo mismo con la forma de caminar, de correr... Sí, es un trabajo hecho diez veces ya que cada clase de personaje tiene versiones masculinas y femeninas, algo nuevo sobre los anteriores títulos de la saga.

[i]: ¿Quiénes hacen la música de Diablo III?

Son cinco personas del departamento de Audio, pero también hay gente involucrada del departamento de Cinemática.

[i]: ¿Qué te gusta más de Diablo III?
A mí particularmente me gusta el ritmo de luchar contra un monstruo, juntar el botín, seguir contra otro monstruo...

[i]: ¡Entonces sos de los nuestros, que nos gusta juntar todo! Debés haber hecho algo con el baúl para guardar objetos...
Claro, ahora el baúl es gigantesco, y tenemos como novedad que el baúl es compartido con todas tus cuentas de Diablo III: ahora no va a hacer falta conectarte con varias cuentas para pasar un objeto de un personaje a otro, sino que todos tus personajes van a compartir el baúl y es más fácil tomar y usar los objetos.
Y específicamente hablando de los objetos del juego, te comento que hemos introducido el Artesano, un nuevo PNJ (personaje no jugador) en el pueblo, cuya tarea es desarmar en sus componentes más básicos y esenciales los objetos que le lleves, para luego usar esos componentes en armas o equipos que te sirvan.

[i]: Hay una pregunta que anda dando vueltas por la red, y queremos aprovechar para hacértela. ¿Blizzard tiene planes de lanzar juegos para consolas tales como Xbox 360 o PS3?
Estamos explorando la posibilidad, por ahora buscamos desarrolladores para consolas.

[i]: El año pasado, cuando hicieron la presentación de StarCraft II en Buenos Aires, mostraron una imagen en la que se veía que todos los juegos de Blizzard fueron #1 en su lanzamiento. ¿Tiene el equipo de Diablo III alguna presión por lograr lo mismo?
Absolutamente. Sabemos lo bueno que fue Diablo II y que tenemos que expandirnos sobre eso. Por suerte, la compañía nos apoya mucho, lo que importa es que lancemos el mejor producto que podamos. La política de Blizzard es poner el juego a la venta cuando realmente esté terminado, no tenemos fechas tope como puede ser la Navidad o alguna otra. Nosotros nos damos cuenta que el juego está terminado cuando el equipo se pasa más tiempo jugando que trabajando (risas).

[i]: Blizzard está desarrollando Diablo III desde el año 2007 pero se jugará con tecnología del año 2011/2012. ¿Cómo resuelven esto?
Te diría que tenemos los mejores programadores del mercado, y sinceramente, ¡programan muy rápido! Cuando hay que hacer cambios o programar algo nuevo, se lleva a cabo muy rápidamente.

[i]: En StarCraft II es requisito estar todo el tiempo conectado a Internet. ¿Va a suceder lo mismo con Diablo III? ¿Se podrá jugar por IP como en títulos anteriores?
Todavía no lo sabemos. No creo que se pueda jugar por IP. Hemos aprendido mucho de la experiencia de StarCraft II.

[i]: ¿Van a implementar algo para el canje de objetos entre jugadores?
Puede que haya una sorpresa al respecto...

[i]: ¿Cómo reaccionan ante la crítica? Por ejemplo, la ya famosa crítica sobre la paleta de colores (nota: cuando se reveló el primer trailer de Diablo III, una parte de los fans criticaron la paleta de colores, diciendo que era muy viva o colorida, en contraposición con los tonos más oscuros o lóbregos de los primeros dos juegos).
Nosotros prestamos atención a todo, pero tené en cuenta que no lo hubiéramos mostrado si no estuviéramos seguros de nuestro trabajo. Uno de los más grandes cambios en Diablo III es el look de "cuadro vivo".

[i]: Diablo II y StarCraft II tuvieron una edición para coleccionistas. ¿Van a lanzar una para este título?
Probablemente, pero en este momento no te podría decir qué contendría.

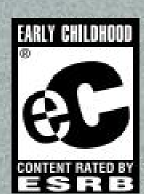
[i]: ¿Habrá más clases que las cinco ya reveladas?
¡Nunca lo sabemos, siempre tenemos muchas más ideas de las que podemos incluir en el juego!

[i]: Para ir terminando, queríamos preguntarte sobre el estado de finalización del juego. Por ejemplo, cuando hace poco tiempo le mostraron el juego a Andy McKee (nota: un guitarrista acústico sensación del momento al que Blizzard invitó a jugar) lo que se vio es algo de apariencia muy terminado. ¿Qué podés decir al respecto, estando del otro lado del mostrador?
La verdad es que nosotros mostramos áreas más o menos terminadas del juego, cosas relativamente aisladas, pero el balance final del juego no está logrado, es una tarea en progreso.

Simplemente diabólico. ¡Muchas gracias Kevin, esperamos con ansias el juego terminado! [i]

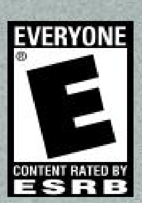
ESRB

La **Entertainment Software Rating Board** es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



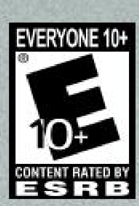
EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde

6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



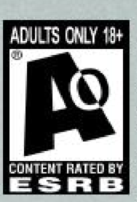
TEEN - Para personas desde

13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



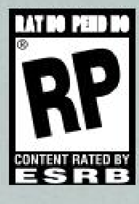
MATURE - Apropiado des-

de los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.



LA MISMA QUE TIENE KERRIGAN

Celebrando 20 años de vida (y el primer año en la Argentina), Blizzard Entertainment e [IRROMPIBLES] te regalan una preciosa caja de la Edición de Coleccionista de StarCraft II: Wings of Liberty.

Adentro tiene una enorme cantidad de amor (pendrive de 2 GB réplica de la chapa de identificación de Jim Raynor que contiene el StarCraft original y la expansión StarCraft: Brood War, libro de arte de 176 páginas, DVD con el making of, CD con la banda sonora, un comic, un mini Thor para agregar como mascota en WOW, contenido especial para Battle.net y más).

¿Quéres ganártela?

Escribinos a concursos@irrompibles.com.ar con tus datos: nombre completo, nick en el sitio y teléfono. La sortearemos el jueves 2 de junio vía random.org y te la enviaremos por encomienda a cualquier lugar de la Argentina (sólo válido para residentes en el país).

¡No esperes más!

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.



BULLETSTORM

A las patadas, balazos y pollas

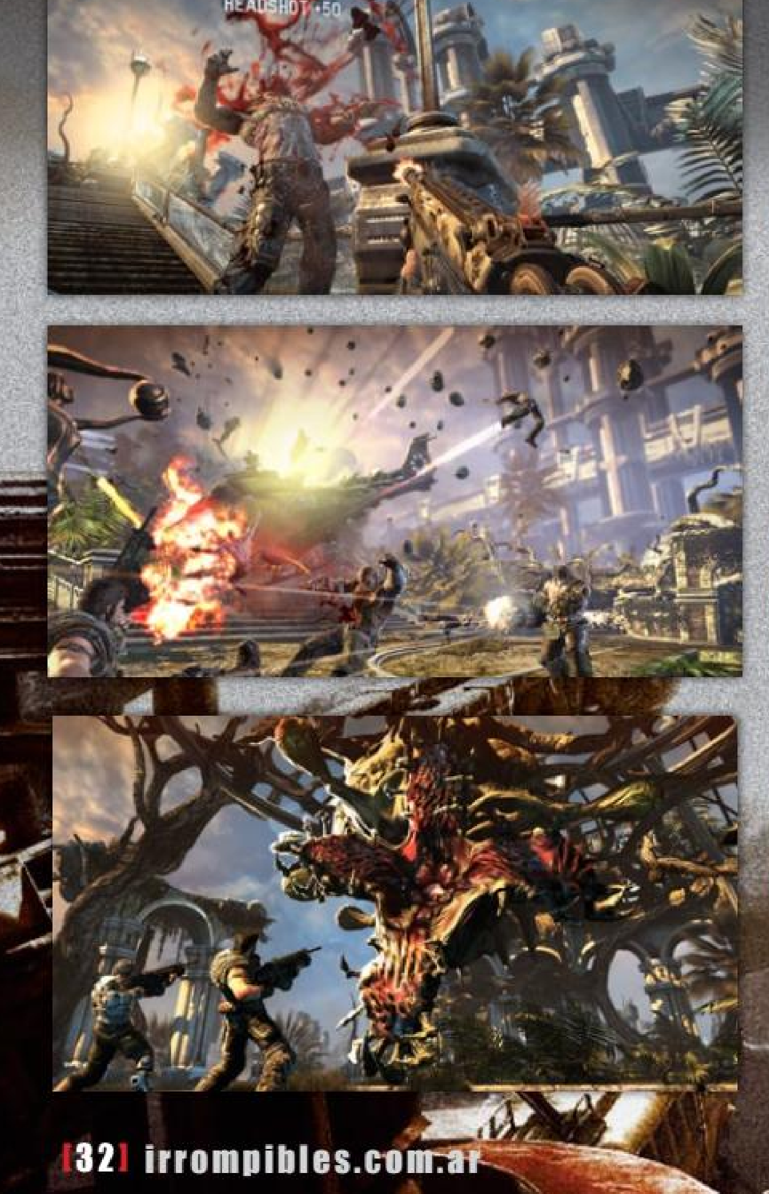
Alcohol, sangre, tiros, puteadas a montones y puntos por aniquilar a nuestros enemigos de las formas más innovadoras posibles, es todo lo que un gamer puede pedir de un FPS. Si Gears of War les voló la peluca DEFINITIVAMENTE van a tener que jugar este fichín.

Por Ignacio J. Salizzi | Nakio 360

LA BÚSQUEDA DE VENGANZA a través de la violencia física es un rasgo de la especie. No hay forma de desmentir esta afirmación y menos aún la tendrán después de jugar a Bulletstorm (tal y como reza su nombre: tormenta de balas). La venganza, si uno está borracho, también es mucho mejor. Por eso, aquí el pirata espacial Grayson Hunt está tomado desde el primer minuto y va avanzando volteando todo lo que se le cruce por delante a fuerza de tiros, patadas y barridas al estilo Sub-Zero.

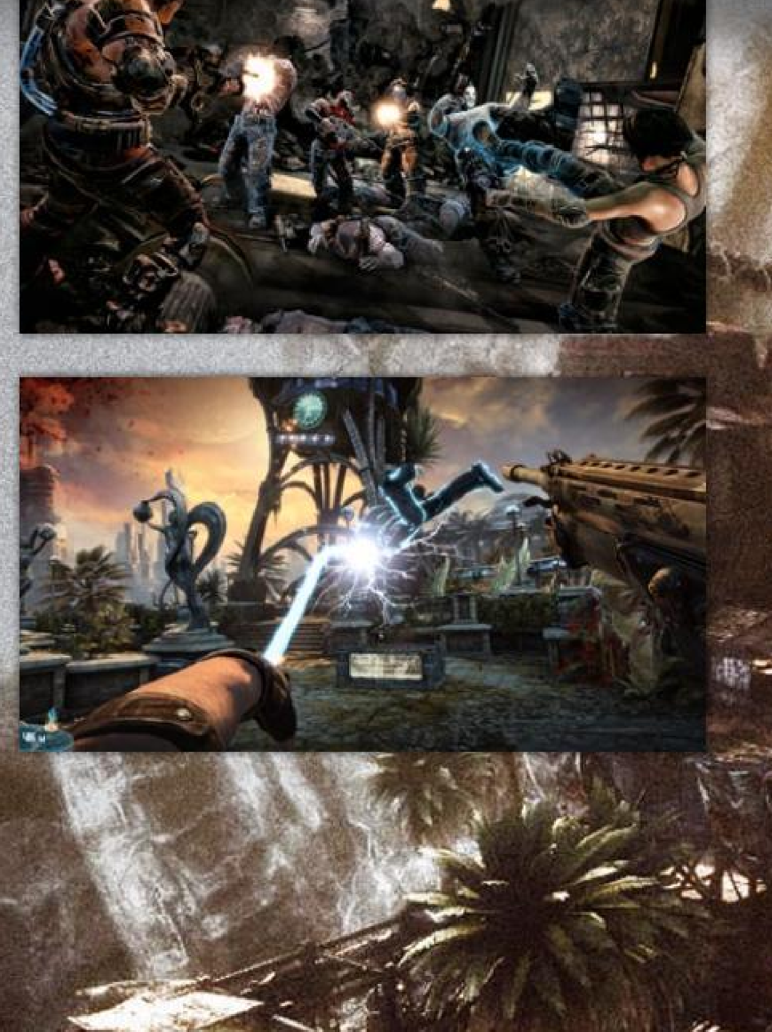
Siglo XXVI al fondo. Gray formaba parte de un grupo de elite conocido como Dead Echo, a cargo de la seguridad de la Confederación de Planetas. Estos micos se encargaban de asesinar a todo aquel que investigara los casos de corrupción o se interpusiera a los objetivos de su superior, el General Sarrano. Pero un día Gray descubrió que todas las matanzas habían sido sobre tipos totalmente inocentes. Dead Echo los eyectó sin pensarlo dos veces. Diez años después, ahora un sucio pirata del espacio y totalmente borracho, Gray tiene la idea de vengarse de Sarrano. Prepara un plan que, pollas, sale mal. Tras un intenso combate espacial, la nave de Gray se precipita a la superficie de Stygia, lo mismo que la nave de Sarrano. El planeta está superpoblado por cazadores nativos, criminales, plantas carnívoras y monstruos realmente cabrones. De aquí en más, Gray y su compañero cyborg Ishi Sato deberán acabar de una vez con Sarrano y escapar del fatídico mundo. Las misiones se irán sucediendo y tendrán distintos tipos de objetivos, ya sea alcanzar puntos de control, como ir en búsqueda de objetos puntuales o simplemente aguantar los trapos mientras convierten a uno de nuestros compañeros en Robocop. El viajecito los lleva a conocer a una mina muy loca, Trishka Novak, y a visitar una ciudad estilo Las Vegas llamada Elysium, que seguramente sea un "homenaje" a Duke Nukem, o algo así.

Pero lo que importa, más que la tonta historia –lo más destacable resulta Ishi, que lucha constantemente con una IA que le implantaron en el cerebro–, es el gameplay. ¡Qué sería de un FPS sin eso! En este caso, el gameplay es salvaje, vulgar, ridículamente sanguinario y de muy mal gusto, ¡exactamente como nos gusta!



UNA VERGÜENZA DE JUEGO, ¡LA POLLA!

Contarán con una gran cantidad de armas como un látigo de energía, escopetas de cuatro caños, un revólver de alto calibre y lanzagranadas, entre otras tantas animaladas. Hasta acá algo lógico y normal. Ahora bien, todo este armamento debe ser utilizado con creatividad e imaginación dado que vamos recibiendo puntos a partir de liquidar enemigos de distintas formas. Las más innovadoras dan mayor calificación. ¡No importa cuántos nativos aniquilemos, sino la forma en que lo hagamos! Por algo el lema de Bulletstorm es "Mata con habilidad".



Con el látigo de energía se puede "chupar" un enemigo, que viene volando hacia nosotros. Ahí uno aprovecha para recibirlo con una patada en los dientes, y cuando empieza a volver por donde vino, en el aire –en cámara lenta– se lo puede rematar con un hermoso florero de tiros en el traste. Lanzar a un enemigo contra un objeto con púas pasará a ser conocido como "la muerte vudú" y recibiremos 100 puntos de skills que podremos utilizar para comprar armas, municiones o realizar mejoras, sin las cuales no se llega muy lejos. Reventar varios locos juntos nos puede dar un combo "Gang Bang". Brotan gran cantidad de puntos extra con "la fábrica de hacer bebés", o sea pisándolos con unos dinosaurios metálicos que controlamos a la distancia o bien arrojándolos por un precipicio o contra las hélices de un helicóptero. ¿No es fino?

LA MUERTE LE SIENTA BIEN, Y LE ACUESTA TAMBIÉN

La creatividad lo es todo. Asesinar a nuestros enemigos de formas ingeniosas, es la característica que diferencia a Bulletstorm del resto de los shooters, convirtiéndolo en un juego original (más allá que Vanquish utilice una temática bastante similar). Se encontrarán interactuando con el escenario en forma permanente, algo que ya viene siendo una fija en los FPS. Los escenarios de los niveles y los paisajes en los cuales se irán adentrando realmente son impactantes, combinan selvas y montañas desérticas con ciudades arrasadas al mejor estilo apocalíptico. Son variados, lo cual genera un gran aliciente para jugar. Las animaciones y los personajes, por su parte, causan un gran impacto, como era esperable del Unreal Engine 3.

A pesar de ser una creación conjunta del estudio polaco People Can Fly (Painkiller) y su actual propietaria, Epic Games (Gears of War), no hay modalidad multiplayer más allá del modo Anarchy, un cooperativo para cuatro jugadores donde hay que aguantar oleadas enemigas y acumular puntos de grupo. Ideal para jugar con amigos, pero no con desconocidos porque algunas muertes requieren trabajo a dúo. El otro modo es Flash-Back, una selección de niveles single con una duración de 5 a 6 minutos, en los cuales hay que desatar una verdadera carnicería que otorga puntos para una tabla de clasificación y mejor tiempo.

Los chistes negros y las groserías se disfrutan mucho más en la versión en inglés que en el español "de España" al que nos tienen acostumbrados la mayoría de los juegos. La verdad es que cansa escuchar constantemente cómo los personajes hablan de "la polla". ¡Las cosas por su nombre!

En una época en la cual la mayoría de los fichines buscan una estética perfecta a través de un guión complejo y un final pochoclero, Bulletstorm se anima a lo opuesto, la simpleza, lo gamberro y lo grosero. Todo esto lo convierte, aunque algunos se quejen de espanto, en el FPS más innovador, novedoso y dinámico de los últimos tiempos.

Si están buscando un juego en el cual se hable permanentemente de las partes bajas masculinas, donde los personajes estén siempre tomados y haciéndose bromas sobre sus madres, o bien sólo quieren empalar a un enemigo contra un cactus, este es el juego. [i]



www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Violencia en estado puro.

LO BUENO: Los serios problemas con el alcohol de Gray. ¡Como la vida misma!

LO MALO: La falta del modo cooperativo offline, realmente es una picardía.

84%

dtp entertainment | WizarBox | Aventura Gráfica | X360, PC

Por Vanesa Segovia & Fernando Coun



Gray Matter

¿De qué es capaz el cerebro humano?

"HE AQUÍ ALGUNAS COSAS que se deben evitar al viajar por Inglaterra: 1. No hay que conducir por carreteras comarcales en noches de tormenta; 2. No hay que utilizar vehículos que corran el riesgo de sufrir una avería; 3. No hay que viajar solo; 4. Antes de dejarse guiar por un cartel especialmente importante, conviene bajarse del vehículo y asegurarse de que el viento no lo ha movido; 5. Y nunca, bajo ninguna circunstancia, hay que refugiarse en una casa vieja y siniestra para pasar la noche."

Samantha Everett, una joven maga callejera, tendría que haber leído más atentamente a su creadora, Jane Jensen, antes de hacerse a la ruta en busca del Daedalus Club en Londres, el más prestigioso centro de magia en el mundo.

En lugar de Londres, Sam es atraída por mero azar –o destino– hacia Dread Hill House, en las afueras de Oxford, residencia del célebre y enigmático neurobiólogo David Styles. Dejándose llevar por la situación, decide hacerse pasar por estudiante de Oxford y convertirse en asistente del doctor, quien vive aislado y obsesionado con hacer contacto con su difunta esposa.

Styles le encomienda reclutar a seis estudiantes para su investigación. Sin importarle la clase de experimentos a los que serán sometidos, Sam se vale de trucos y engaños para lograrlo. A medida que se desarrollan las sesiones en el laboratorio, extraños sucesos ocurren en Oxford: ¿ilusionismo o hechos paranormales?

Así ambos protagonistas, provenientes de mundos opuestos –magia y ciencia–, se adentran en un tortuoso laberinto que les permitirá hallar respuestas, pero también nuevos interrogantes.

Jensen logra desarrollar una trama que va creciendo poco a poco hasta llegar a un final impactante, que da pie para una secuela. Al igual que en sus anteriores trabajos (la serie Gabriel Knight y la novela Dante's Equation) logra combinar un estudio profundo sobre un tema científico –o histórico– con la ciencia-ficción.

La aventura es un típico point-and-click que consta de ocho capítulos en los cuales tendremos que controlar alternativamente a Sam y a David, mostrando las dos caras de la historia. Cada capítulo se compone de tareas obligatorias y opcionales, con puzzles en general sencillos y variados, con alguna innovación, como los trucos de prestidigitación. Asimismo, presenta una serie de ayudas que hacen que el juego sea más dinámico para los principiantes.



Entre cada capítulo se muestran animaciones de tipo comic que dan escalofríos, por lo tétrico y feo de sus dibujos. En oposición, los fondos 2D están bellamente dibujados, muchos de los cuales se basan en sitios reales de Oxford. Los personajes, modelados en 3D, si bien cumplen en detalle y fluidez, tienen algunos defectos en su interacción con el entorno.

La música compuesta por Robert Holmes (esposo de Jane) es melancólica y dramática, con momentos de tensión que acompañan de forma correcta.

La maestría de Jensen en la narrativa cumple con creces la expectativa de sus fans, dando como resultado un digno exponente del género. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: ¡La mejor aventura gráfica seria de los últimos tiempos!

LO BUENO: Una historia que combina magistralmente la ciencia y lo fantástico. Excelente arte en los fondos.

LO MALO: Tétricas animaciones entre capítulos.

78%

Por Adrián Schiariti | Adrian



NightSky

La realidad distorsionada por los sueños

LAS LARGAS CAMINATAS POR LA PLAYA son relajantes. En especial cuando la playa está desierta y el impactante crepúsculo nos hace ver al mundo con una perspectiva surrealista. La escena es conmovedora y el único detalle extraño en las dunas es esa misteriosa bola negra. Quieta, casi reposando sobre la arena, la esfera emite unos rayos de luz en su interior y vuelve a oscurecerse. Los misteriosos destellos reaparecen, como si de su interior algo quisiera escapar. Escapar hacia el cielo nocturno.

NightSky fue creado por Nicklas Nygren. Un desarrollador sueco involucrado en varios juegos gratuitos cuyas principales características fueron la música y la simpleza minimalista que tuvieron. Knytt, Knytt Stories y el interesante Within a Deep Forest fueron sus primeras creaciones. Pero el más importante fue Night Game, lanzado en el año 2008 para Wii y que este año surgió en versión PC con nuevo nombre.

Ni bien empezamos a jugar, unas pequeñas imágenes nos van a contar un poco acerca de la extraña esfera negra; la cual nos llevamos a nuestra casa para investigarla a fondo. Inmediatamente luego de la misteriosa introducción tomamos control sobre la canica, inmóvil en la playa, con un escenario espléndido de la puesta del sol. Los controles son simples, movemos a la bola con las flechas de dirección, activamos mecanismos o invertimos la gravedad con Enter, reiniciamos el mapa con Espacio y usamos las teclas A y D para desplazarnos de forma lenta y precisa o rápida y descabellada. De ahí en más, quedará en nosotros sumergirnos en los distintos mundos llenos de puzzles retorcidos que el juego presenta para completar.

Cada uno de los diez mundos se divide en trece pantallas, agrupadas en secciones continuas de tres niveles. Lo cual en muchos casos va a requerir que volvamos a la pantalla anterior luego de activar algún mecanismo para seguir adelante. Los primeros mundos están a modo de tutorial: enseñan cómo controlar a nuestra bolita y cómo ésta reaccionará a la física de los escenarios.

La física del juego es impecable y lo son aún más los bizarros vehículos que nuestra esfera va a manejar en ciertos mapas, como globos aerostáticos con hélices, botes, aeroplanos y otras locuras primitivas muy graciosas de ver funcionando.



En cuanto a la ambientación, Chris Schlarb creó una banda sonora de ensueño con temas ambient y jazz que acompañan a la perfección los increíbles y pacíficos escenarios, que siempre comienzan con el ocaso y terminan en el amanecer del día siguiente. Rodando por montañas, praderas, bosques oscuros, ruinas y muchos otros escenarios, la atmósfera del juego agrega al gameplay un toque magistral.

En conclusión, la buena física, los intrincados puzzles, la experiencia para un solo jugador, el gameplay y los más de cuarenta temas que incorpora la banda sonora, hacen de NightSky una experiencia mística. Eso sí, culpen a Nicklas cuando empiecen a ver bolas negras por la casa. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de ingenio con una historia misteriosa y un protagonista mudo, negro y redondo.

LO BUENO: La ambientación de los escenarios, la música, los puzzles y los vehículos voladores.

LO MALO: Es corto. Ciertos desafíos se tornan difíciles y pueden volver loco a cualquiera.

79%

Por Tomás García | Zripwud

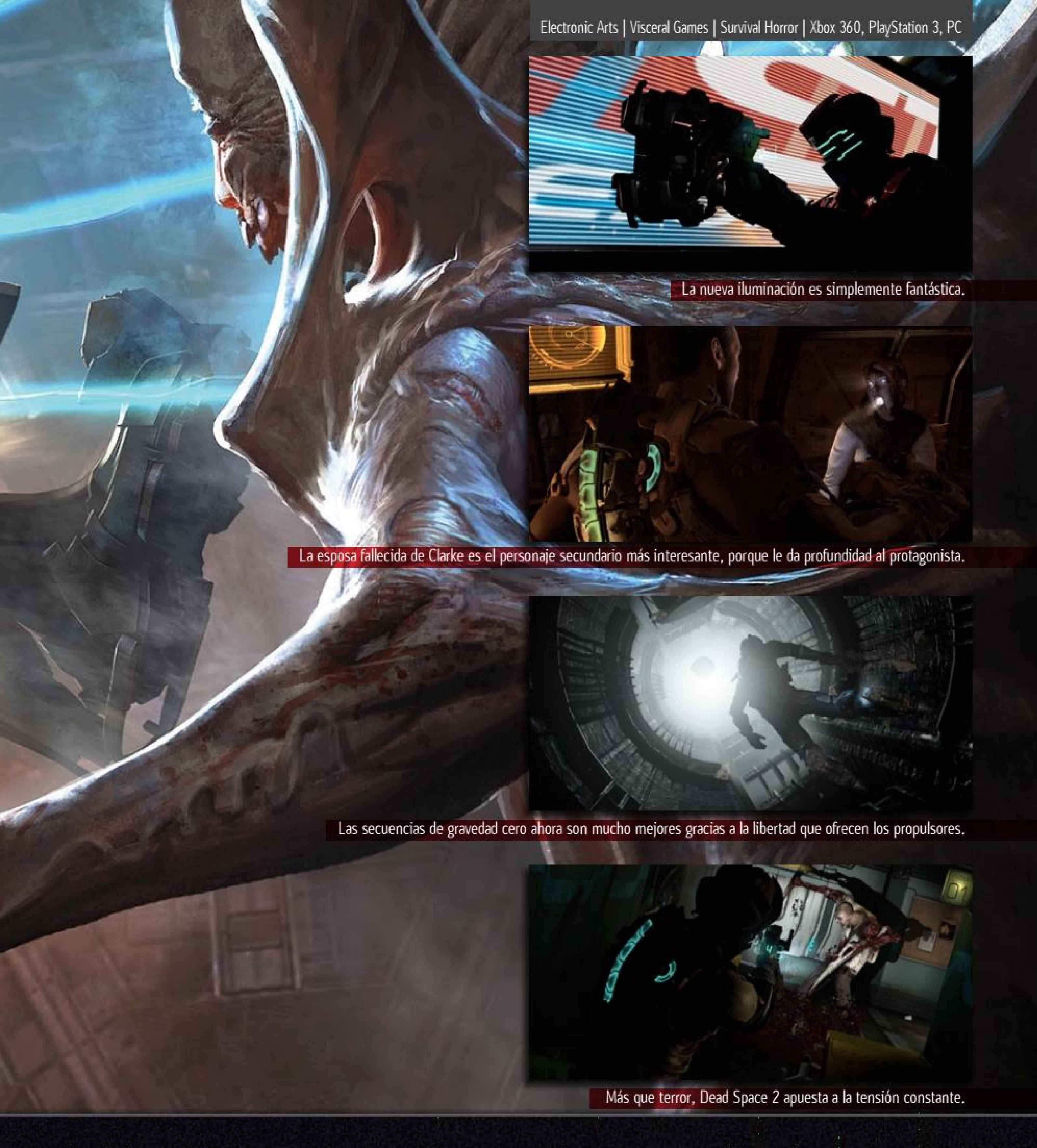


Dead Space 2

Fiel a su nombre, Visceral Games nos trae el nuevo trauma de Isaac Clarke

LA RESPIRACIÓN METÁLICA de Isaac Clarke puede escucharse a través de su casco, mientras corre a toda velocidad por los pasillos de la estación espacial. Dobla en una esquina y se esconde en el primer cuarto de mantenimiento que encuentra. Contiene el aliento para escuchar del otro lado de la puerta y sonríe al no percibir el grito ahogado de los Necromorphs. Aliviado, se deja caer y se sumerge en la oscuridad, donde lo espera su esposa, con ojos de fuego y el mismo recuerdo doloroso de siempre.

Así es la vida diaria de Isaac Clarke, quien tres años atrás quedó varado en la nave minera USG Ishimura y fue el único sobreviviente del ataque de los Necromorphs, criaturas extraterrestres deformes que mutan de cuerpos humanos. Saltamos en el tiempo y el minero se despierta en la inmensa estación espacial Sprawl, construida sobre Titán, una de las lunas de Saturno. Esta vez no hay prólogo, desde el principio tiene que escapar de los Necromorphs que lo atacan, mientras trata de zafarse de una camisa de fuerza, imagen que describe a la perfección su estado



La nueva iluminación es simplemente fantástica.

La esposa fallecida de Clarke es el personaje secundario más interesante, porque le da profundidad al protagonista.

Las secuencias de gravedad cero ahora son mucho mejores gracias a la libertad que ofrecen los propulsores.

Más que terror, Dead Space 2 apuesta a la tensión constante.

de salud mental. Y aunque a pocos minutos de empezar tenemos acceso a la primera arma, el clásico Plasma Cutter, no vemos el icónico traje hasta bastante más tarde.

EL LOQUITO DEL SATÉLITE

La historia no es la gran cosa. No hay personajes interesantes, más allá de Clarke, e improvisaron un antagonista que no funciona. Las pocas veces que te encontrás con un personaje es para que lo maten o tener una de esas breves conversaciones de survival horror para después seguir camino cual Llanero Solitario. El objetivo es uno desde el principio del título y lo sigue siendo a lo largo de las 12 horas que componen una partida. Más que nada, la trama sirve como una razón para seguir avanzando, pero lo que está presentando de una manera mucho más interesante es la salud mental de Clarke, quien es asaltado por su inconsciente y el recuerdo de su esposa fallecida en los momentos más inesperados. Y aunque estas partes no son las más aterradoras, ayudan a darle una nueva dimensión al protagonista. Un excelente ejemplo de esta "nueva dimensión", es que ahora tiene voz, lo que le da un poco más de personalidad y hace recuerdos de su esposa mucho más interesantes.

Tal como el original, Dead Space 2 es un juego que maneja muy bien la tensión, más que el terror. Pide del jugador que mantenga la calma en los momentos más terribles, mientras lo rodean Necromorphs y debe apuntar con precisión hasta


Algunas partes te recordarán la tensión del original.

despedazarlos. Es la misma fórmula que funcionó tan bien en el fichín original y vuelve para la secuela. Gráficamente mejoraron la iluminación, lo que hace para momentos verdaderamente escalofriantes, con extrañas sombras que se proyectan en la pared mientras nos acercamos lentamente hacia una esquina. Pero el desconcierto es aún mayor que en el título previo porque, desde el principio, Visceral deja en claro que hay que estar preparado para lo inesperado. Y esta es la clase de juego que está hecho para jugarse con auriculares o un hermoso equipo 5.1 en un cuarto oscuro, porque el sonido es su elemento más importante. Desde los rasguños lejanos que se escuchan mientras caminamos por la estación hasta la respiración metálica de Isaac cuando no tiene más aliento, todo se escucha con una potencia y claridad que muy pocos otros juegos pueden conseguir.

MAMÁ, ME HICE CACA EN EL TRAJE

La espectacular atmósfera hace maravillas con el aspecto terrorífico del fichín, pero a la hora de hablar de acción, tampoco se queda atrás. Esto lo lograron acelerando un poco los movimientos de Isaac, lo que hace el control mucho más dinámico. Ahora se pueden dar pisotones sin demoras y correr rápido en cualquier dirección. Por otro lado, el "desmembramiento estratégico" que tanto predicaban cuando salió el original sigue siendo una pieza clave de la acción, pero en este caso es menos relevante. No porque se pueda acabar con ellos sin hacerlos paté, sino porque hay nuevas variedades de enemigos y, algunos, más pequeños y veloces, mueren con un solo disparo. Y aunque esto suene como que hace el juego más fácil, no es tan así, porque todavía es necesario administrar con cuidado el espacio del inventario y ahorrar la mayor cantidad de municiones, aún en la dificultad predeterminada. Es más, si quieren un verdadero desafío porque les gusta la polenta con salsa de tomate, pueden probar la dificultad Hardcore una vez que terminen el juego por primera vez. Este modo no sólo es más difícil, sino que permite grabar tres veces a lo largo de toda la aventura y cada vez que pierdan, hay que volver al último save. ¡Suerte con eso!

Pero cuando no estén disparando como dementes, esperando pegarle a algo viscoso en la oscuridad, estarán caminando de acá para allá en Sprawl. Se podría decir que en este aspecto Visceral sacó un par de trucos del libro de Irrational Games—creadores de BioShock—, porque la estación parecería tener personalidad propia. A diferencia de la USG Ishimura, esta es una metrópolis, con varios distritos muy diferentes entre sí. Es decir que en un momento pueden estar caminando por un hospital, después un centro comercial, una iglesia y hasta un jardín de infantes. Hay variedad y cada lugar tiene un trato muy diferente que explora la débil mente de nuestro héroe. Y a esto se le suma una transición entre niveles mucho mejor tratada, porque en vez de tomar un tren, Isaac camina de un punto a otro o, en ciertos casos, sale despedido de la nave para terminar en otro lado completamente diferente. Las emociones sobran en Dead Space 2 y todo tiene un tratamiento muy cinematográfico que lo hace aún más memorable.



Para mantener la variedad entre momentos de acción y suspenso, existen puzzles similares al original, donde hay que cambiar fusibles utilizando el control de gravedad para activar puertas y mecanismos. Estos son verdaderamente fáciles y por eso son efectivos, porque no llegan a ser frustrantes o a detener el progreso del juego. Este mismo poder es muy útil en combate también, como en el original. La diferencia principal es que ahora tenemos acceso a ellos casi desde el inicio. Y hasta podemos usar el control de gravedad

para atacar a los Necromorphs con sus propias extremidades o ralentizarlos con el stasis para ganar más tiempo.

Otro punto que mejoraron considerablemente son las secuencias de gravedad cero. Mientras que en el original sólo se podía saltar en líneas rectas, ahora es posible volar con completa libertad. Por supuesto, esto cuenta cuando no hay gravedad, pero es una excelente manera de variar la acción, sobre todo cuando hay que salir afuera de la nave. Afortunadamente, los controles fueron diseñados con inteligencia y son muy fáciles de usar, aún cuando haya que disparar y esquivar los proyectiles enemigos en pleno vuelo.

Como buen juego de acción, hay muchas oportunidades para mejorar y comprar cosas en el Maxi-Kiosco espacial. Tal como en el original, podemos utilizar los créditos que encontramos en la estación para adquirir medikits, municiones, nuevos trajes y armas, algunas nunca vistas. Encontraremos varias conocidas, como el Plasma Cutter, el Pulse Rifle y el Ripper; también la Javelin Gun, que empala bichos contra la pared; un lanzallamas y el Detonator, capaz de lanzar minas de proximidad. Hay una buena variedad de trajes nuevos, que tienen características especiales como más lugar en el inventario.

La diferencia más notoria entre este y el juego anterior es el estreno del modo multijugador. Y aunque está muy bien presentado, tenemos que decir que no le vemos mucho futuro. El concepto es similar al de Left 4 Dead, con un grupo de cuatro humanos intentando llegar a un lugar o cumplir un objetivo y cuatro jugadores como Necromorphs. El lado positivo de este modo es que nos deja jugar con estos bichos y es un cambio muy bienvenido; sin embargo, el balance es bastante pobre y jugar con los extraterrestres puede ser frustrante por lo débiles que son.

Dead Space 2 se desprende de todos los conceptos ligados al género. Para empezar, tiene muy buenos y pulidos controles, algo que no se relaciona mucho con survival horror, y el combate es uno de los aspectos más divertidos. Además, tiene una enorme cantidad de acción, pero todavía sigue asustando y manteniendo la tensión a lo largo de toda su duración. Sin dudas no es tan aterrador como el original, pero estamos convencidos que es mejor juego, más divertido y memorable. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una nueva aventura de Isaac Clarke en una estación espacial con voz propia (figurativamente hablando), más acción y una presentación muy pulida.

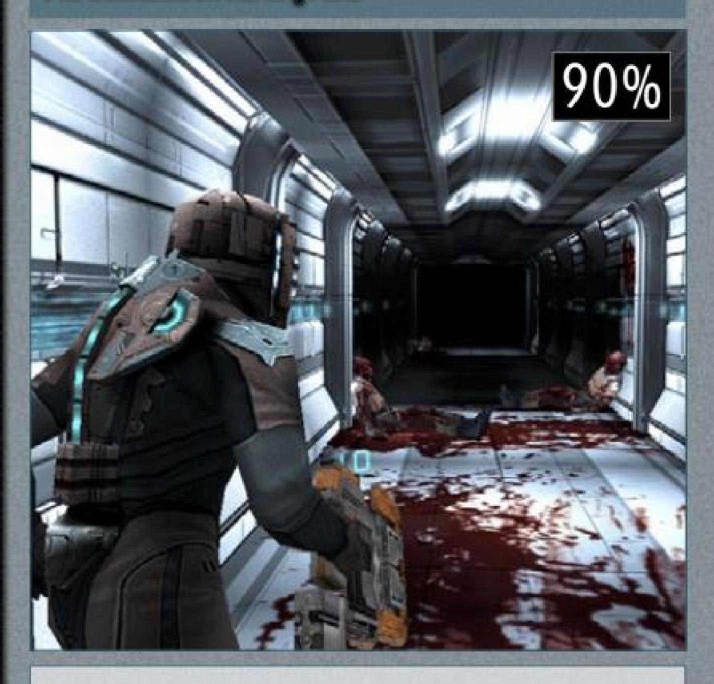
LO BUENO: Atmósfera opresiva y acción explosiva en un paquete terrorífico. Varias Secuencias inolvidables.

LO MALO: La historia no está a la altura del resto del juego. No es tan aterrador como el original.

90%

Dead Space (iPhone)

Por Sebastián Di Nardo | Moki



SABIAMENTE, EA eligió no hacer una reducción del juego original para la versión iPhone. Escribió un nuevo guión, con eventos que ocurren entre la versión original y este recientemente estrenado Dead Space 2. Estamos en el traje de Vandal, un ingeniero que en medio de su misión va a terminar midiéndose con las violentas criaturas.

La secuencia inicial ya nos vuela la peluca de emoción, con un nivel de gráficos realmente increíble y con el clima asfixiante del original.

Dead Space + auriculares = piel de gallina. Porque claro, un buen juego no sólo son unos gráficos lindos. La historia es sólida y original, pero si la banda de sonido y los acertadísimos golpes de suspenso no estuvieran ahí, sería otro juego. Cada sobresalto y cada ataque luce un 50% más horrible gracias al sonido.

Se ha hecho un excelente trabajo para minimizar el hud del juego y simplificar los controles. De lo único que podríamos quejarnos, es que a veces resulta engorroso jugar porque uno mismo termina tapando una porción importante de la pantalla. Imaginen entonces estar acorralados en un pasillo oscuro por tres necromorfos ansiosos por perforarnos el trasero con sus puntiagudos brazos, y nosotros tratando de adivinar hacia dónde correr en medio de la oscuridad y dos inmensas morcillas en forma de dedo que ocultan nuestra escapatoria. Pero no se preocupen, todo es cuestión de práctica.

Recuerden además que el miedo es el principal enemigo y esa es la razón por la que los dedos se enredan. Una vez que logremos convertirnos en esa imparable máquina de exterminio, las alimañas no representarán un problema y la victoria será cuestión de tiempo. Claro que si tienen problemas del corazón o para retener líquidos en situaciones traumáticas, ni siquiera lo intenten. [i]

SCEA | Guerrilla | FPS | PlayStation 3

Por Durgan A. Nallar | Dan



Killzone 3

¡Qué lindo explotan los Nazis del espacio!

HELGHAN TIENE PLANES GRANDES en serio esta vez, y no son buenos para Vekta ni para la Tierra. Después de todo, los Helghast son el equivalente al régimen Nazi y por tanto no quieren ni a su mamá. Están encaprichados en patearle el trasero a todas las colonias y al planeta madre, aunque tienen graves problemas internos, desatados más que nada por el asesinato –en Killzone 2– de Visari, el dictador Helghast.

El Presidente se luce en su actuación, un poco duro por el modelo 3D, pero inspirado claramente en la bati-actuación de Heath Ledger, QEPD, diciendo que los militares son blanditos y negándose a proveerles de la tecnología que necesitan para contener a los vecinos que vinieron a devolverles el favor de invadir y matar en masa. Hay una nueva arma por ahí, algo jamás visto, de color verde fluo, que emocionaría hasta la ronquera a Darth Vader.

En este contexto, con la cúpula Helghast a las patadas, los rudos soldados de Vekta, Sev, Rico y Narville no consiguen rajarse de Helghan y terminan rodando de nuevo en la devastada superficie. Devastada porque Visari había decidido detonar una bomba nuclear en su propia capital con tal de detener al ejército de la ISA. El objetivo entonces es evacuarse tanto como descubrir qué traman los Helghasts.

El gameplay, para decirlo sin muchas vueltas, es espectacular. Killzone 3 no puede desilusionar en casi ningún aspecto. La balacera es impresionante –bastante difícil ya en modo normal, algo para celebrar– porque, además de la espectacularidad del escenario, la IA de los Helghast está para el aplauso. Los tipos salen pitando de una granada, se cubren cuando se tienen que cubrir, y si pueden te saltan encima y no para darte besos, precisamente. Los aliados también hacen un trabajo aceptable, te reviven y protegen del fuego enemigo.

Por otra parte, y como ya es normal en los nuevos FPS, no faltan oportunidades para subirse a una cantidad de vehículos. Estos son máquinas hermosas, con un diseño increíblemente bueno y que hacen sentir su potencia. Hay tanques, pequeños mechs, deslizadores, un exoesqueleto con jetpacks y hasta una nave espacial. Los vehículos suman a una variedad de escenarios y objetivos también excelente.

La gráfica es de lo mejor, comparable a otros títulos como COD. La belleza y el detalle de cada parte son inmensos. Un nivel te mete en la vegetación de Helghast, y realmente luce como un paisaje alienígena; otro es un cementerio de chatarra donde –cosa rara– uno se queda mirando la cantidad de porquerías que pusieron como adornos. Es impresionante, los micos de Guerrilla están locos o son un ejército de artistas (locos también). El océano picado por el viento... belleza. El ocaso con las inmensas naves Helghasts desplazándose entre las nubes... belleza. El juego soporta televisores 3D, pero no tenemos así que sólo damos aviso. La copia para review que nos prestó Sony Argentina es la Edición América Latina, muy bien doblada al castellano neutro y que incluye un tema estático exclusivo para la región. Killzone 3 se puede jugar también con los controles PS Move.

La campaña Single es cortita, apenas ocho misiones, y hay coop local (hay que comenzar del inicio). El final a todo espacio tiene un terrible sabor a poco, lástima. Pero el Multiplayer (Warzone) es fabuloso, con opciones para todos los gustos, puntos de skill, clases y rangos; pinta que podría volverse el nuevo vicio de la PS3. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Uno de los mejores y más fabulosos FPS de ciencia-ficción en PS3.

LO BUENO: Gameplay, IA, diseño general. La Warzone. El doblaje.

LO MALO: Algunos saltos de framerate y problemas de clipping. El final.

89%

Por Jerónimo Nallar | Ominórej



LittleBigPlanet 2

Dos veces fabuloso y el doble de genial

SACKBOY ES UNO DE ESOS PERSONAJES que vamos a amar siempre. Es simpático hasta la adoración, puede saltar, volar, sonreír y hasta baila si uno agita el DualShock y mueve los pads. En LBP, el primer juego, era un plataformas que en cooperativo es para morirse de risa, pero lo mejor, lejos, es el editor; esto de diseñar niveles propios, crear un planetoide repleto de ellos, y compartirlos con el resto de los Sackboys del mundo vía PSN. Hay más de dos millones.
LPB2 es mucho mejor, porque ahora se pueden hacer juegos de otros géneros, hay más accesorios, pegatinas, vehículos, sackbots que pueden ser gigantes y al tonto Negativitrón le pateamos el trasero entre todos.

OK, aquí Dan, transmitiendo los pensamientos que, en una catarata, enumera mi hijo de 10 años. Él es un auténtico fanático, y por tanto, un experto –mil veces más que yo– en las glorias de LittleBigPlanet 2. Todavía no se anima a escribir por su cuenta una review, pero pronto lo va a tener que hacer para pagarse las toneladas de horas de fichín que tiene de arriba –que incluyen más de un año de WOW y todos los títulos de DS y X360 imaginables. Mientras, seré yo quien lo interprete, pero firmo con su nombre. Digamos que es un experimento.

¿Cómo ve un chico de 10 años un juego que nosotros, los adultos, aunque reconocemos que es genial, tenemos otra visión? ¿Cómo se hace un fichín que atrapa a grandes y chicos por igual? Es uno de los secretos que Media Molecule guarda bajo siete llaves, allá en Guildford. Si bien nosotros podemos imaginar las razones de la inmensa alegría que ofrece LBP2, nos enredamos para explicarlo. Los chicos como Jero simplemente enumeran lo que más les gusta.

LittleBigPlanet, por si no lo saben, puede ser todavía la auténtica razón por la que invertir en una PS3. No existe en otra plataforma, lamentablemente; ni hay nada parecido en su complejidad, variedad y alegría. Porque jugar LBP2 es refrescante –alguna que otra pelea puede desatarse, cuando en el modo coop la cámara elige a uno de los sackboys y el otro se cae por la esquina, aunque en un segundo respawnea lejos del peligro–, jugar este fichín te da vuelta un día denso de trabajo.

LBP2 mejora los gráficos del primer juego, y agrega más material del que uno puede contabilizar. Los niveles en Single son todos distintos, nunca se sabe lo que sigue. Los jefes de nivel son una adicción. Los accesorios, pegatinas, tarjetas de circuitos –los sackbots, una novedad, se pueden "programar" con chips que hay que coleccionar, sólo imaginen lo que eso implica–, los vehículos, la música, la presentación, el magnífico editor... ¡Qué bárbaro! Es genial. El secreto: coleccionismo y personalización extremos. ¿Ustedes hacen juegos? No olviden esas dos palabras.

El efecto colateral, si cabe: los chicos se exprimen el cerebro, aprenden una cantidad infernal de cosas. Eso quizás sea, además de que lo pasan tan bien, lo mejor de este juego, que más que juego es una obra de arte. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: LBP2 mejora lo que ya era grandioso.

LO BUENO: Calidad top en todas las áreas. Destaca el editor y la enorme rejugabilidad.

LO MALO: Es exclusivo de PS3, el mundo entero no lo puede disfrutar.

95%

Arrowhead Game Studios | Acción - Aventuras | PC

Por Rodolfo Adrián Laborde | Fito



Magicka

Diversión multicolor por diez verdes

COMPLICADA LA VIDA EN MIDGARD. Más aún con golems de piedra, goblins, trolls y demás malintencionados a la vuelta de cada esquina listos para partirnos al medio. Si fuésemos temibles guerreros con músculos de acero vaya y pase, pero tratándose de cuatro pequeñitos fanáticos de los Parchis la cosa ya se pone densa de verdad."

¡Suerte que somos hechiceros de la Orden Magicka, sumos conocedores de los ocho elementos que, combinados, pueden desplegar una catarata de hechizos capaces de borrarle la sonrisa al más duro de los enemigos del Rey! ¿Bajitos? ¡Sin duda! ¿Feos? Eso está por verse. ¿Indefensos? ¡Jamás!

La otrora pacífica ciudad de Havindr es ahora asediada por monstruos y criaturas de pesadilla reclutadas por un hechicero maldito que detesta a nuestro Rey. Y nosotros, como acérrimos aliados de este último, tendremos que salir a ganar la calle a lo largo y a lo ancho de 13 niveles. Tres son los modos de juego (Adventure, Challenge y Versus), pudiendo jugarlos a todos en la más absoluta soledad o hasta cuatro en multiplayer. Uno de los detalles quE capturó nuestra atención por su destello de originalidad fue la posibilidad de combinar elementos para lograr diferentes efectos en nuestros hechizos. O potenciarlos al máximo, como si se tratara de una receta de Narda. A medida que progresamos en Magicka –y como en todo buen juego del género– vamos configurando a nuestro simpático hechicero con diversos power-ups, armas varias, tomos de brujería, ítems mágicos y los famosos magicks, poderes únicos y asombrosos. Por el tamaño de los personajes en pantalla también nos resultó llamativo la cantidad y diversidad de cosas que pueden hacer estos magos, más allá de recolectar objetos y poderes. Rojo, amarillo, verde y azul interactúan entre ellos y con todo lo que les rodea de mil y un formas, bloquean ataques del enemigo (si estamos mirando al que nos ataca y tenemos con qué parar lo que nos tiran), e incluso pueden potenciar Magicks o escudos activos.



También hay pálidas, como el juego online, que está atado con alambre. Los cuelgues y el lag se vuelven constantes y la experiencia, cuanto menos frustrante. Sabemos que Paradox Interactive está sacando parches todos los días para tratar de solucionar el asunto, pero el juego online de Magicka no es ni la sombra de lo que debería ser. Pero si consideramos que hablamos de solo 40 mangos y que la adicción abunda (especialmente si lo jugamos acompañados) Magicka es un título original como pocos –lo hicieron ocho estudiantes de la Universidad tecnológica de Suecia– que realmente vale la pena descargar. ¡Alakazam! [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego que realmente nos hace sentir aprendices de mago, que no es poco. Ideal para jugar de a dos o más.

LO BUENO: Original y divertido. Un sistema de magia único en su tipo. Buen precio final.

LO MALO: Muchos bugs y cuelgues. Problemas para jugar online.

85%

Por Francisco Gindre | Pacu



Monday Night Combat

La futura cura de la depresión del lunes, hoy

UFF, LUNES, piensa el mico del futuro. Trabaja indignado porque el asombroso avance tecnológico que logró la clonación humana no pudo librarlo de tener que ir a la oficina. Espera a las 5 PM, poncha su tarjeta. Camino a casa, compra unas cervezas. Pisa caca de labrador clonado. Por fortuna, la genética hizo que huela a flores, pero sucede que es alérgico al polen. Un lunes de m... ¡Por suerte, existe Monday Night Combat!

Es así, el "Football" tiene sus días contados. Al menos, esto nos cuenta MNC, una parodia futurística de las transmisiones deportivas nocturnas que pueblan los televisores yankees los días lunes. MNC es un deporte jugado por seis clases de clones creadas para la ocasión. Más allá de los distintos modos de juego, la idea principal es personificarse en un clon dentro de un equipo e intentar defender una bola llena de dinero de las manos del equipo enemigo mientras se las arregla para atacar al otro equipo. Lo interesante es que los clones humanos no son meras répicas armadas hasta los dientes. Sienten, odian, aman. Quieren la fama y el dinero que les trae MNC, y esto da lugar a muchísimas bromas bizarras como, por ejemplo, tirotear a la mascota oficial del deporte y ganar dinero por ello.

La estructura de clases es habitual. El tank es el peso pesado del equipo; el artillero (gunner) combina poder de fuego y algo de movilidad; la clase de Asalto (Assault) es para correr a los tiros; la clase de soporte, un hacker sanador de clones; el Sniper, un freak ignorado por todos; y la Asesina, una mortal damicela anarquista. Todos estos personajes tienen mejoras que se compran en el juego a medida que se ganan bonos por frags y otras cosas más locas, como recolectar fetas de panceta. Lo bueno es que dichas mejoras no rompen en absoluto el balance de las clases y le agregan pikor a cada partida.

MNC viene en dos sabores. El más básico es Blitz, que pone al jugador solitario o hasta cuatro en co-op en una desesperada lucha por sobrevivir a hordas de robots dispuestos a destruir la preciada bola de dinero. El plato fuerte es Crossfire, el modo 6 vs. 6 que entretiene a las masas del mañana. En cualquiera de ellos hay un sinfín de acción, parodias televisivas y gags que mantienen la mente alerta y el corazón contento. Los gráficos acompañan el estilo del gameplay con modelos 3D renderizados como cartoons al estilo TF2. Los third person shooters son un producto netamente consolero, pero no por eso menos disfrutable con mouse y teclado. Los mapas, al estilo Quake III Arena, tienen plataformas saltarinas, puentes, rincones y caídas al vacío; poco amistosos para con los gunners y tanks. Lamentablemente, el juego trae pocos escenarios, por eso se agregaron algunos más en un DLC gratuito.



MNC es un juego amplio y bien pulido de un estudio pequeño que puja por salir a las grandes ligas. La cantidad de estrategias, power-ups, pro-tags y otros mensajes nos indican que este fichín está pensado tanto para noobs como para hardcore gamers, algo que hará felices a muchos micos. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Third person shooter futurístico con muchisimos toques de humor.

LO BUENO: El ritmo de juego frenético combinado con una estética colorida y detalles ocurrentes.

LO MALO: Los mapas son pocos y a veces un tanto estrechos para las clases Tank y Gunner.

80%



Con un gran poder, viene una gran diversión

UNA INVASIÓN EXTRATERRESTRE golpea la Tierra sin piedad. La máquina pensante Braniac esperó el momento por eones. Tras librarse la última batalla entre el bien y el mal, Superman, el único héroe en resistir de pie, muere a manos de su némesis, Lex Luthor. Viendo que ya nadie puede defender el planeta, el Maestro Criminal roba tecnología alienígena, regresa en el tiempo y dota de poderes a todo el mundo, preparándose así para la invasión. Ahora, el destino de la Tierra puede estar en nuestras manos.

Por Mariano Rizzo | Rippy Pagan



La premisa es tan simple como efectiva. Tras una cinemática que los dejará boquiabiertos, empezará la aventura en el Universo DC. Su primer enemigo: el tiempo de instalación. Que su primer superpoder sea la paciencia, ya que estamos hablando de más de tres horas. Sin embargo...

Todo comienza con la creación del personaje. Tras elegir sexo y orientación moral –héroe o villano– se les desplegará un árbol de posibilidades, comenzando por quien desean que sea su mentor. Esta decisión no sólo definirá cuál será su base de operaciones, sino también su clase ya que, no olvidemos, DC Universe Online (de ahora en más DCUO) es un MMORPG. Las clases se dividen en Metahumanos, comandados por Superman o Lex Luthor; Tecnológicos, bajo la tutela de Batman o el Guasón; y Magos, aprendices de la Mujer Maravilla o Circe. Acto seguido, deberán elegir poderes y armamento, los cuales varían entre control de los elementos, psíquicos o mágicos y, en cuanto al arsenal, encontrarán armas de fuego, de choque o de combate a distancia e inclusive, sus propias manos. Tengan en cuenta que las combinaciones que escojan realmente hacen la diferencia. Por ejemplo, si manejan el frío a voluntad y cargan con un mazo como arma, congelar a sus adversarios para luego pulverizar el bloque de hielo, los hará poseedores de un ataque devastador. Como último detalle elegirán su medio de locomoción, el cual puede ser Velocidad, Vuelo o Acrobacias. Sólo resta diseñar el traje insignia que llevarán durante su cruzada. Este puede generarse aleatoriamente o confeccionarse con un divertido y bien equipado editor, en el cual pueden pasarse horas. Aún así irán recibiendo otros ítems para cambiar su apariencia, a modo de recompensa por las misiones, si no quedan satisfechos con su look inicial.

¡SÚPER RATONES!

Ahora tienen en sus manos los poderes de los dioses y la verdad es que utilizarlos les resultará sencillo y agradable. Se temía que trasladar un MMORPG a una consola fuera incómodo y arruinara la experiencia, pero por más que los puristas seguirán eligiendo teclado y mouse, no hay nada que el pad de la PS3 no pueda emular de manera correcta y aplicada. Por más que estemos hablando de un rolero más orientado a la acción que otros, lejos está de ser un machaca-botones. Los ataques pueden ser realizados con precisión y mejor aún si se anticipan estratégicamente. El uso de las habilidades que irán adquiriendo a medida que suban de nivel, se complementará con sus armas, poderes y movimientos, dándoles la posibilidad de ser realmente duros adversarios si organizan su inventario. Y, sin lugar a dudas, la primera sensación que disfrutarán al salir al mundo con sus nuevos poderes será la de la movilidad. Las velocidades supersónicas son divertidas aunque difíciles de maniobrar, las acrobacias están muy bien logradas pero los limitan frente a sus contrapartes. Sin embargo, volar... volar no sólo es útil en combate, sino que es intuitivo. No es necesario tutorial ni carrera alguna que les tenga





que explicar cómo volar. El control de nuestro personaje con el pad es excelente y sólo en contadísimas ocasiones la cámara se pone en contra.

¿Y SUPER HIJITUS?

Durante su estadía en el Universo DC realizarán misiones para sus mentores y secuaces. Es un hecho que las misiones que suelen servir para levelear, como juntar determinada cantidad de ítems o derrotar cierta cantidad de enemigos, pueden ser repetitivas; sin embargo, cuando esos ítems son baterías de poder de los Linternas Verdes o los enemigos son los Teen Titans, lo repetitivo pasa inadvertido. Un detalle a resaltar es que muchos juegos incluyen ahora la posibilidad de tomar decisiones morales, pero DCUO nos presenta una opción distinta: ser lisa y llanamente un villano. Asaltar, envenenar, raptar civiles o derrotar a héroes que dan todo de sí para salvar el día puede resultar muy interesante y esto no termina ahí, ya que los villanos se traicionan entre sí, sin pensar en el qué dirán, algo que argumentalmente es muy entretenido. Como valor agregado, cada vez que terminen una misión verán un comic animado que da cierre a ese momento de la aventura y recibirán trofeos. Lamentablemente, estos son in-game y no se reflejan en nuestra PSN ID.

Complementando las misiones principales, se encontrarán con variedad de actividades para realizar a medida que ganen experiencia, como participar de Arenas, misiones cooperativas en la Luna o en la Ciudadela Oculta de los Gorilas, un simulador donde es posible ponerse en la piel de los personajes Leyenda de la franquicia y, una vez alcanzado el nivel 30, se desbloquean actividades inéditas: Los Dúos, donde se forman parejas encargadas de misiones clave y los distintos Raids, donde precisarán aliados poderosos para estabilizar el mundo en debacle o hacerse con él.

Mientras tanto, en las Redes Sociales...

La Redes Sociales hoy son un factor común en la vida de todos e inclusive han acercado a personas anteriormente desinteresadas al mundo de las nuevas tecnologías. Por este motivo y por numerosas ventajas a desarrollar, es que los fichines no podían dejar de decir presente. Más allá de los perfiles de nuevos lanzamientos, PlayStation comenzó a utilizar la conexión de su consola a la Red Social predominante –Facebook– de una manera más activa. En el caso de DCUO, esta nos permite realizar acciones como cambiar nuestra foto de perfil por aquella de personajes del juego o hacer cuestionarios, a cambio de códigos canjeables por armas y objetos que sólo pueden conseguirse a través de este medio. Por otra parte, la cuenta de Twitter, no sólo nos mantiene al tanto de los estados de los servidores, sino que a su vez nos advierte de acciones que están sucediendo en el juego en tiempo real, como por ejemplo a dónde dirigirnos para poder ser testigos del hombre y la mujer Halcón sobrevolando la ciudad.

¡SÚPER RECREACIONES!

Alejando un poco la lupa podrán ver incontables detalles en el maravilloso mundo de DCUO. Al entrar en las ciudades, si son lectores de la editorial homónima, verán que están recreadas con lujo de detalle. Real-



mente creerán que pasean por Metrópolis y sentirán escalofríos en los callejones de Gotham. Y no sólo es el apartado gráfico quien recrea estas distinciones de manera meticulosa, el realismo del terreno de juego está maximizado en realidad, por ser fiel a cada detalle de las historietas –tener en cuenta a la hora de enfrentar a los distintos héroes o villanos–. DCUO es realmente un comic con vida y lo comprobarán cuando vean por primera vez la Batiseñal encenderse en el cielo.

Como contraparte a esto, el sonido debe ser el punto más flojo de toda la experiencia, un tanto por no estar a la altura de las situaciones y otro poco por el lag que lo corta o crea delay pero, puede que este detalle no llegue a ser un problema del juego, sino de nuestras conexiones que no son las mismas que aquellas de los mercados para los cuales está pensado.

Hablemos de negocios por un momento. Hay un detalle planteado por los creadores del juego, pensando en el uso del mismo. El nivel máximo de experiencia a alcanzar es 30, que los hardcore gamers pueden lograr en un único fin de semana y el resto de los mortales a lo largo de semana y media, en cómodas sesiones de dos horas de juego por día. Esto se pensó para que el usuario pruebe todas las combinaciones de tutores, ciudades y bandos posibles. Sin embargo, acorta realmente la experiencia de juego y aún no hay noticias que hablen de mayores niveles de experiencia en las próximas actualizaciones.

Por otra parte, cabe aclarar que por más que el juego venga con una membrecía gratuita de 30 días, continuar con la aventura mes a mes cuesta $15 USD, un precio acorde a otros juegos masivos en línea, pero que no deja de ser elevado quizá para el bolsillo del gamer argentino.

Tomando pros y contras, nos encontramos frente a un juego único en varios sentidos. La sensación de pertenecer a ese universo del cual leen hace años está representada a la perfección, la adaptación de un MMORPG a una consola es suave y sin fallas y, la cantidad de aventuras posibles que las distintas combinaciones de juego brindan, hacen que estemos hablando de un título que entrará heroicamente en la historia de los fichines.

¡Santas ediciones limitadas, Batman!

DCUO puede conseguirse en versión "Collector's Edition" la cual contiene, además del disco Blu-ray en un empaque especial, una estatuilla de edición limitada del Caballero de la Noche basada en el arte conceptual del juego, una adaptación a comic de la cinemática que da inicio a la aventura, un mini comic titulado DCUO Legends – Issue #0 y un póster. Como si fuera poco, también incluye un booklet con el diseño y biografía de los personajes de DC y, como broche de oro, un código canjeable por dos armas únicas –una, cortesía del Joker y otra obsequio de Batman– las cuales no podremos conseguir de ninguna otra manera. A su vez, DCUO, aunque unos meses retrasado, forma parte de las novedades lanzadas por el festejo del 75° aniversario de DC Comics, cumplido el año pasado.



[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Tener super poderes y usarlos a entera discreción jamás será tan real. Un MMORPG a la altura de clásicos y al alcance de todos.

LO BUENO: La recreación del universo DC. El argumento. No se requiere experiencia en MMORPG.

LO MALO: Tiempo de instalación. El sonido. Por ahora es corto.

79%

Gameloft | FPS | Android, iOS (iPhone, iPad)

Por Durgan A. Nallar | Dan

Modern Combat 2: Black Pegasus

La guerra es chica, pero el despiole es grande

EXPLOSIONES, BALAS, TANQUES, ametralladoras. Selva, desierto, montaña. ¡Uno se siente como en casa, aunque esta vez la guerra sea en un pequeño dispositivo que llevamos en el bolsillo! Un fichín esencial para los viajeros de colectivo y libertadores de América.

En Modern Combat: Sandstorm estábamos en los borceguís del soldado estadounidense "Chief" Warrens y el objetivo era localizar a un terrorista llamado Abu Bahaa. En este Black Pegasus ya sabemos dónde está y hay que ir a patearle el trasero. Son 12 misiones, no siempre con el mismo milico. Cada escenario es amplio, con indicadores de dirección para no dar vueltas al cohete. Los enemigos abundan y aunque no son muy listos, ofrecen buenos tiroteos. El horrible Bahaa tiene varios secuaces, de manera que cada encuentro final desemboca en una pelea de jefe, como debe ser.

La mira puede ser automática por default o se puede desactivar para aumentar la dificul es –táctiles– se sienten simplemente perfectos en todos los móviles donde lo probamos (Samsung Galaxy S, iPhone, iPad).



Las misiones se lucen por su variedad. En algunas es cosa de volarse el casco a tiros, en otras hay que escoltar tanques, hacer de francotirador, disparar bazookas o ametrallar terroristas desde la caja de un vehículo mientras atravesamos un poblado de Medio Oriente a toda velocidad. La acción también es en Sudamérica y Europa del Este. ¡Ya se sabe que todas esas regiones están llenas de terroristas!

Black Pegasus cuenta con 15 armas, como rifles de asalto con mira láser, silenciador y camuflaje; escopetas, subfusilesy las clásicas pistolas (nunca salir sin ellas, especialmente a la hora pico). También un surtido de granadas explosivas y cegadoras. En algunos escenarios se puede llamar a un bombardeo aéreo que hace verdaderos desastres. No falta algo de armamento pesado para amar a los tanques y blindados.

Black Pegasus tiene gráficos espectaculares, con la variedad de un juego AAA. Hay selvas con mucha foresta, vastos desiertos y montañas con campos helados, efectos de viento, nieve e iluminación dinámica. La animación de las escenas intermedias son impecables, lo mismo que las de muertes. Un headshot bien puesto suele mostrarse en cámara lenta. Los cuerpos se desploman con la gracia que merece nuestra americana furia justiciera.

Es un juego de guerra, pero para los micos impresionables Gameloft les puso una opción para desactivar la sangre (que chorrea de lo lindo; por ejemplo, brota de las cabezotas terroristas y salpica la pantalla como indicador de que estamos a punto de morder el piso y es momento de ponerse a cubierto).

Modern Combat 2: Black Pegasus es un infierno de fichín que nos parece tan bueno y adictivo como los títulos para PC y consolas que andan dando vueltas por ahí. Se encuentra disponible en Android, y también está en el App store en versión iPhone (hay versión free para probarlo). Los que tengan un iPad pueden echarle mano a Modern Combat 2: Black Pegasus HD. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un FPS para móviles iOS y Android que está realmente buenazo.

LO BUENO: Gameplay, niveles, armas. Buenos gráficos y sonido. ¡Grandes headshots!

LO MALO: La IA es medio floja, pero quizás sea un defecto de los terroristas.

80%

Por Sebastián Di Nardo | Moki



Infinity Blade

Espadas de copetín que pegan duro

ESTOY PARADO EN UN RISCO con mi armadura vieja. A lo lejos se ve la ciudadela del Rey Dios, que nos gobierna a todos con sus incalculables poderes, y lo único que me importa es cortarlo con mi espada oxidada como si fuera una rodaja de cantimpalo. Claro que es poco probable que pueda acercarme a él, porque no tengo experiencia en el arte de la esgrima y él es tan poderoso como horrible. Peor aún, está rodeado de las criaturas más asquerosas y habilidosas, capaces de triturarme en un instante, pero como soy irrompible y creo que todo se aprende, voy a ponerme el casco y si caigo... será con las botas puestas.
Oh Dios, pero que pelín soy. ¡Olvidé que estoy en ojotas!

Llego a las puertas de la ciudad y una inmensa criatura me corta el paso. Desenfunda y me gruñe. Abre la boca y grita enloquecido, escupiéndome el casco. Listo, me calenté, si hay algo que odio es que me escupan el casco. Saco mi espada, acomodo mi escudo y voy a su encuentro. Voy a enseñarle a este idiota un par de lecciones [i].

Me cruza tres o cuatro golpes y yo instintivamente le tiro algunos con la espada. Unos entran de pedo y otros son interceptados por su experto escudo. Aprendo que no se trata sólo de golpear sino de encontrar un timing evadiendo golpes y devolviéndolos en el momento justo. ¡Ja! Pronto estaré untando mi cuerpo musculoso con su sangre.

Ahora imaginen esto en un iPhone. ¿Pueden? Si pueden, les aseguramos que se quedan cortos. ChAIR Entertainment hizo posible algo impensable. Meter en el teléfono de la manzanita el Unreal Engine 3 y convertirlo en un juego de acción épico.

Infinity Blade quita el aliento. ¡El nivel de detalle de las armaduras y los entornos es increíble! Los interiores de los castillos, los exteriores, el cielo, los reflejos del sol, los brillantes pisos de la ciudadela; podríamos seguir detallando durante horas la cantidad de alegrías gráficas de este fichín portátil y quedarnos cortos. Las peleas soy muy intuitivas, basta con deslizar el dedo sobre la pantalla para que nuestro personaje descargue la espada. Podemos cubrirnos, esquivar, asestar golpes salvajes y utilizar anillos con hechizos para lastimar a los enemigos o fortalecernos para terminar en pie las batallas.

La historia es bien sencilla, una excusa para blandir la espada, pero afortunadamente ChAIR agregó unas pinceladas de rol. Cada encuentro da experiencia, dinero y la posibilidad de subir el nivel y las skills del héroe. También tenemos acceso al mercado para comprar armas, escudos, armaduras más poderosas y vender por unas monedas los cacharros usados. Si el dinerillo que hacemos durante las batallas no alcanza, siempre se puede acceder al App Store para comprar bolsas de oro virtual.



La alocada carrera contra el Rey Dios termina cuando lo derrotamos, una tarea que no es fácil porque tiene nivel 100 y cada vez que nos vence, volvemos al principio del castillo y a pelear una vez más con todos los enemigos, que ahora tendrán un nivel más alto para evitar que volvamos a llegar al Rey. Atenti, que no todo terminará cuando logremos derrotarlo. Epic promete updates con nuevos enemigos y la inclusión de multiplayer.

¿Valen la pena los 331 MB y los $5,99 USD? ¡Definitivamente sí! [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mejor juego de iPhone 4 hasta la fecha.

LO BUENO: Unos gráficos increíbles. Tintes de juego de rol.

LO MALO: Puede parecer corto y repetitivo.

84%

Por Juan José Stanizzo | Asrafil

NGP + Xperia PLAY

Un 2011 portátil de la mano de Sony

FINALMENTE, LUEGO DE MUCHOS RUMORES, Sony nos confirmó lo que se traía entre manos y justamente eran dos dispositivos para llevar en ellas. La PSP 2, o Next Generation Portable (NGP), y el celular Xperia PLAY. El primero con salida estipulada para finales de este año, y el segundo para marzo. Para que la mikada no nos fusile vamos a comenzar hablando de la NGP que es el producto que más nos interesa a nosotros, amantes del fichín.

Como pueden ver en el cuadro, Sony no se contuvo a la hora de armar esta nueva portátil. Puso hardware de primera y lo acompañó con unos agregados muy bien recibidos. El analógico adicional es uno de ellos y otro la touchscreen con tecnología OLED. Pero miremos más allá del apartado técnico y analicemos qué es lo que aprendió Sony de su primera incursión en el mercado portátil. Como podrán recordar, la primera PSP poseía una batería que duraba escasas horas, debido en especial a su pantalla y la lectora de UMD. En la NGP nos encontramos con que la pantalla es más grande y pasó a ser de LCD a OLED, lo que reduce el consumo; además, el cambio de formato del UMD a memorias flash no sólo disminuye aun más el consumo, sino que también baja los tiempos de carga de los juegos. Esta baja en la energía era requerida, ya que el hardware es sustancialmente más poderoso. Esperemos que el valor neto final entre lo que se ahorra y aumenta de consumo, dé como resultado una batería de mayor vida.

Pasando a los juegos, se mostraron títulos de sagas insignia de PlayStation como Little Big Planet, Uncharted, Yakuza, Killzone y Resistance, e incluso Hideo Kojima se dio el lujo de mostrar su Metal Gear Solid 4 corriendo en la NGP (a 20 FPS, eso sí). También se anunciaron franquicias de la talla de Monster Hunter y Call of Duty. En total, alrededor de 80 compañías estarían desarrollando para la PSP 2, más de la mitad de ellas provenientes de Japón. Pero hagamos memoria nuevamente y recordemos que si bien escuchar nombres de franquicias reconocidas suena genial, al principio la PSP original era criticada, en parte, porque su catálogo consistía mayormente de ports de su hermana mayor, la PS2, y muy pocos lo suficientemente excelentes (God of War, por ejemplo) como para tentar al público por sobre la variedad y originalidad de la Nintendo DS. Esto con el tiempo cambió y vimos juegos originales como Patapon, Lumines y Locoroco entre otros, y versiones portátiles de sagas como Metal Gear que supieron migrar a la PSP con un estilo propio. Creemos que corregir esto es clave, ya que la NGP estaría llegando tarde a la fiesta (recordemos que la 3DS sale ahora en marzo) y Sony debe saber que si uno llega tarde más vale que caiga con un buen regalo. Así que Drake,



Resumen de Specs NGP

CPU: ARM® Cortex-A9 núcleo (4 núcleos)
GPU: SGX543MP4+
Pantalla (táctil): 5" (16:9), 960 x 544, OLED
Sensores: Sixaxis + brújula de 3 ejes
Conectividad: 3G, Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 2.1
Cámaras: frontal y trasera
Pad trasero: multi táctil

Sackboy y ustedes, Hellgast, ya nos escucharon, nada de simples ports porque nosotros los gamers somos tipos exigentes y jodidos. Bah, jodidos nomás.

Por el lado de la interfaz, la NGP contará con un diseño propio diferente al de la vieja PSP o la PS3, llamado LiveArea. Podríamos decir que es una especie de red social de los usuarios de PSP que va a estar conectada con la PlayStation Network (PSN), donde seguramente compartiremos todo tipo de información sobre nuestros juegos con los compañeros de armas virtuales que tengamos. Por último, algo que todos nos preguntamos es: ¿cuánto va a salir esta experiencia? Bueno, de precios se rumorea que no estaría muy lejos de la 3DS ($250 USD); es más, la famosa cadena Gamestop ya ha tomado reservas de $300 USD por la NGP. Pero vale aclarar también que la PSP 2 vendrá, al estilo del iPad, en versiones con y sin conectividad 3G, lo que haría que la versión Wi-Fi only cueste unas monedas menos, posiblemente arrimándose más al precio de su competidora.

Xperia PLAY

Lo que conocíamos como PlayStation Phone recibió el nombre oficial de Xperia PLAY y se prepara para ser lanzado en poco tiempo. El hecho de que venga con Android 2.3 le asegura todo el catálogo de juegos del Android Market, pero lo que hace que resalte son los juegos que Sony prepara exclusivamente para este dispositivo. Desde la largada va a contar con un juego clásico de PS1 preinstalado, Crash

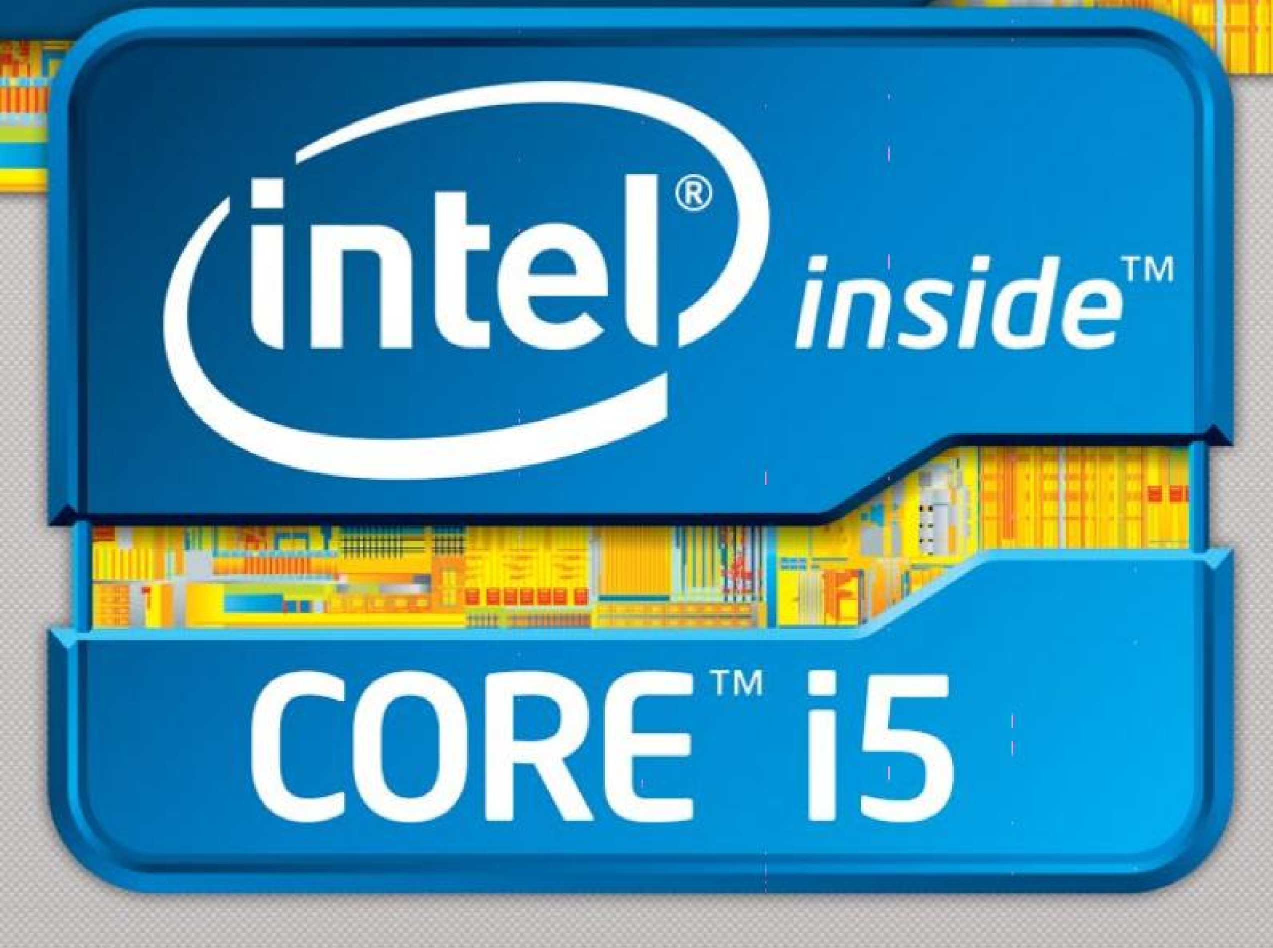


Bandicoot. Otros anunciados fueron Los Sims 3, Star Batallion y FIFA 10, que será el primer juego de la serie con soporte multiplayer para celulares. Algunas de las franquicias que se confirmaron para más adelante incluyen a Dead Space y Assassin's Creed.

La adquisición de nuevos juegos será a través de la PSN, accediendo al PlayStation Store, pero desgraciadamente la firma japonesa parece no haber aprendido del pasado en este punto. Se acuerdan, seguramente, que cuando se lanzó la PSP Go no teníamos más UMD, y todos los juegos que teníamos en dicho disquito si comprábamos esta nueva versión de la portátil debíamos recomprarlos a través de la PSN. Esto, que no le gustó a muchos usuarios, se supone que una compañía que parece saber lo que hace no lo repetiría, pero como Sony es guapa y se la banca decidió que todos los juegos que hayamos comprado en la PSN tendremos que comprarlos nuevamente para nuestro Xperia PLAY. En el momento en que se escribe esta nota, el precio del nuevo Xperia todavía no fue confirmado pero es un teléfono que se sitúa dentro de la alta gama de celulares con Android.





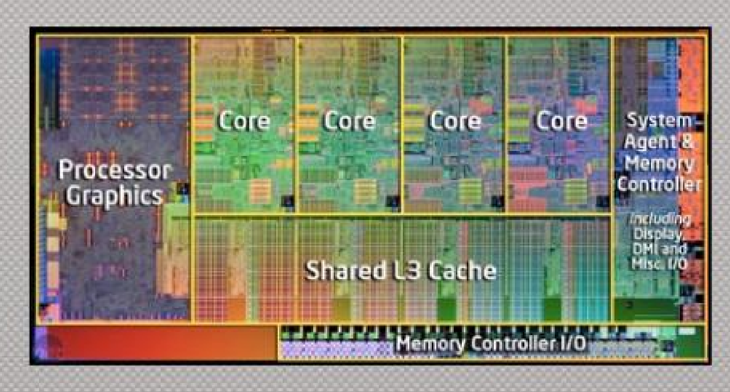


Intel Core i5-2500K

O cómo hacer que las segundas partes sean exitosas

DESDE LA PRESENTACIÓN del primer Core 2 Duo en julio de 2006, Intel parece haberse repuesto del traspié que fue el Pentium 4 y desde entonces ostenta la corona de ser el fabricante de los procesadores más veloces que el dinero pueda comprar. Para ello, implementó una estrategia agresiva llamada "tic-toc" que prometía una reducción en el proceso de fabricación (tic) cada dos años y una nueva arquitectura (toc) también cada dos años pero intercalados entre sí. De esta forma, en 2006 escuchamos el primer toc encarnado en los primeros Core 2 Duo y Quad de la serie 6000, con nombre código Conroe; luego, el "tic" en 2007 con los Penryn, que fueron una reducción de 65 a 45nm (Core 2 Duo y Quad series 8000 y 9000). A fines de 2008 hubo un nuevo "toc" donde presentaron los Nehalem (Core i) para luego, entre 2009 y 2010, presentar Wesmere (de 45 a 32nm). En enero de 2011 se venía otro "Toc", de nombre código Sandy Bridge o Core i de Segunda Generación.

Aunque se pensaba que Sandy Bridge iba a ser lanzado como un procesador de alto nivel al igual que los primeros Nehalen (Core i con LGA1366), esta vez Intel tomó una decisión que apunta al público masivo: primero vieron la luz chips Core i5-i7 de 4 núcleos, orientados a reemplazar a los anteriores respetando el mismo esquema de precios, para que la transición sea lo más veloz posible. A mediados de año serán lanzados los Sandy Bridge de gama alta.



¿Qué hizo Intel para que Sandy Bridge sea tan atractivo? En primer lugar, el proceso de fabricación de 32nm hace que el procesador sea mucho más frío, incluso el disipador de las versiones básicas es realmente pequeño. En segundo lugar, incluyó en la misma pastilla de silicio una GPU que hace que cualquier placa de video de 50-100 dólares se vuelva totalmente prescindible. Pero no termina aquí: se suman varias mejoras de arquitectura, como una caché de nivel 3 muy grande –entre 6 y 8MB– donde todos los procesadores y la GPU pueden acceder mediante un bus dedicado, lo que dispara la eficiencia. También la continuidad del Hyper-Threading en los modelos i7, en donde 4 núcleos físicos se



comportan como 8, ya que cada uno puede ejecutar dos hilos por ciclo. Además, un mejor controlador de memoria que soporta la norma DDR3-1600. Se agrega la versión 2.0 del Intel Turbo Boost, que permite al procesador un overclock automático mucho más agresivo (hasta 400MHz de incremento). Por último, incluye nuevas instrucciones llamadas AVX y AES, donde la primera incrementa en punto flotante al operar con registros de 256bits, y la segunda permite encriptación avanzada por hardware para aumentar el rendimiento de aplicaciones que usan esa norma de criptografía. Por ejemplo, si usamos Windows 7 Bitlocker para encriptar nuestro disco duro y no disponemos de instrucciones AES en el procesador, el rendimiento de disco puede desplomarse hasta un 30%; en cambio, con las instrucciones en el procesador la pérdida de performance es de sólo 10% pero el incremento de la seguridad de nuestros datos –especialmente en laptops– compensan la ecuación.

Hablemos del GPU, ya que el video denominado Intel HD Graphics demostró ser muy competitivo contra tarjetas como las Radeon serie 5400/5500 y GeForce GTS210/220/240... pero Intel fue un poco más allá e integró un motor de aceleración de video por Hardware que se llama QuickSync, que hace que tanto los productos de NVIDIA como de AMD se vean miserables en términos de rendimiento cuando hay que trascodificar video de un formato a otro (hablamos de una diferencia de 100% en velocidad) como cuando queremos usar el video Intel para un Media Center, dado que soporta todos los formatos de audio digital saliendo por el conector HDMI. De hecho, uno de los mejores Media Center que vamos a poder conseguir será cuando lancen los Core i3 de doble núcleo con este maravilloso video integrado.

Se dirán: "Algo malo tiene que haber en todo esto" y sí, hay algunas cositas. Más allá de un bug originario del chipset, ya solucionado, uno de los cambios que Intel hizo consiste en que el generador de reloj del procesador ahora esté integrado en el mismo núcleo de silicio. Esto lleva a que la vieja técnica de overclock, de subir el generador, ya no es posible porque no tenemos control directo del mismo. Si bien el Turbo Mode hace overclock automático, siempre hay muchos fanáticos que quieren llevar su procesador al máximo posible. Para ellos Intel lanzó una línea de procesadores con el sufijo "K" que, como nota de color, tiene los multiplicadores del procesador desbloqueados para poder empujar el procesador todo lo que se pueda. Pero por ahora solo son dos modelos con dicho sufijo mientras que el resto de la línea está totalmente bloqueada, y además son un poco más costosos –no mucho, 25 dólares extra– que los modelos regulares. Esto provocó algunas críticas de la comunidad entusiasta aunque la realidad es que al 90% de los usuarios no le importa darle más rosca a su computadora.

Y, en segundo lugar, Intel en menos de dos años volvió a cambiar el zócalo donde se instala el procesador. En vez de continuar con el LGA1156, perdió un pin y ahora se denomina LGA1155. Con lo cual, si tienen un Core i5 de primera generación, no pueden ir corriendo a comprar un Sandy Bridge solamente, también necesitarán comprar un nuevo motherboard.

¿Y cómo rinde un procesador de estos? Bueno, nos hicimos de un i5-2500K para probar pero para ello van a tener que ir a irrompibles.com.ar así pueden ver todas las pruebas de rendimiento que hicimos, cómo se comparan con procesadores de generaciones anteriores y qué tan lejos llegamos con el overclock del procesador. Sólo les adelantamos que los resultados sorprenden.

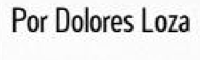
En conclusión, si planeaban cambiar su computadora, este es su momento dado que Intel hizo un trabajo increíble con la nueva arquitectura. Y lo que es mejor, no va a desfondarnos la billetera. [i]

EL BUG DEL CHIPSET

Después de lanzado el procesador y los chipsets, Intel anunció que los modelos P67 y H67 necesarios para usar los Sandy Bridge tienen un bug. El mismo consiste en que los puertos SATA de 3Gbps pueden sufrir una degradación hasta dejar de funcionar. Dicho bug no afecta a los puertos SATA de 6Gbps presentes en el chipset. Al cierre de esta edición, el bug se encontraba solucionado y los fabricantes estaban implementándolos en sus nuevas tarjetas madre. Si ya compraron un motherboard con el bug, pueden hacer un RMA, que el fabricante les cambiará el mismo sin cargo, o usar los puertos de 6Gbps solamente.







Por Dolores Loza



Jugar es sano

Los videojuegos en el desarrollo de las funciones neurocognitivas

MIRANDO EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA desde el punto de vista del entrenamiento neurocognitivo y atendiendo a las diferentes maneras de ejercitar los procesos mentales, como memoria, atención, concentración, funciones ejecutivas, praxias, gnosias, etc., es posible pensar en la incorporación de los videojuegos como parte de dicha práctica.

Numerosas investigaciones han demostrado, en pacientes con daños cerebrales o injurias, una mejora de la calidad de vida y de la capacidad funcional mediante la ejecución de actividades que apuntan a la remodelación cerebral, basadas en la neuroplasticidad, es decir, las posibilidades adaptativas del Sistema Nervioso Central de generar nuevas redes o circuitos funcionales. Entre estas actividades, se considera, cada vez con mayor frecuencia, a la Informática Rehabilitativa.

Es así que la inclusión de la computadora y de sus elementos favorece el desarrollo de aspectos cognitivos, psicomotrices, lingüísticos, emocionales, lúdicos, comportamentales, pedagógicos, entre otros.

Hoy día contamos con consolas como la Nintendo Wii, que ya se usa en Centros de Neurorehabilitación de alta complejidad en EE.UU. y en Europa, pues este dispositivo posee diversos juegos que facilitan la ejercitación de grupos musculares, mejorando la precisión de movimientos, el equilibrio, los tiempos de reacción, la velocidad de ejecución, el control y la depuración de movimientos aislados (brazos, hombro, muñeca, mano, dedos), como también reorientarse



cognitiva y conductualmente hacia el logro de determinados objetivos, entrenando la tolerancia a la frustración y los tiempos de espera; pues, a diferencia de los videojuegos tradicionales, que sólo requieren el uso de los dedos de la mano, la Wii, PS Move –y el nuevo Kinect aun más– exigen el empleo de todo el cuerpo, el equilibrio y la coordinación de movimientos, estimulando así desde la inhibición muscular necesaria para ajustar respuestas a los estímulos hasta las funciones cerebrales superiores.

Inclusive desde el punto de vista socio-emocional, se han registrado mejorías en la autoestima y en la interacción social, al compartir objetivos, generar estrategias de actuación, buscar soluciones a problemas, incrementar el sentimiento de autovalía.

"Se ha descubierto que los estímulos periféricos son capaces de modificar el ordenamiento espacial de la corteza cerebral, debido a la plasticidad neuronal y a la reorganización de ésta y de sus conexiones, con implicación en la recuperación de funciones tras una lesión cerebral precoz", se afirma en el blog IINNUAR dedicado a las neurociencias. Es por ello que, mediante la utilización de programas de Informática Rehabilitativa se busca potenciar y desarrollar los tiempos de reacción, la atención selectiva, sostenida y dividida, la coordinación visuomotora y la orientación visuo-espacial así como el pensamiento abstracto y el razonamiento lógico, además de la comunicación, la independencia en las realizaciones, la motivación y la interacción.



Todavía resta efectuar diferentes y más profundas investigaciones, a fin de objetivar y fundamentar con mayores pruebas experimentales la veracidad y eficacia de los beneficios hasta aquí detallados; pero de aquello que, en mi opinión, no es posible dudar, es del valor de ofrecer al niño, adulto o padeciente una estimulación multidimensional y atractiva para que de este modo trabaje sus capacidades cognitivas, conductuales y motoras.

Las tareas placenteras que ofrecen algunos videojuegos parecen ser un buen vehículo de motivación. Se ha demostrado cómo la falta de interés obstaculiza procesos de cambio y de evolución, más allá de la salud o de la patología. [i]

La Lic. Dolores Loza es psicopedagoga y neuropsicóloga.

Micos de película

Breve historia del cine de videojuegos

Por Hernán Panessi | VideoFlims.com.ar

ES SABIDO PARA TODOS NOSOTROS que la industria del videojuego es uno de los negocios más redituables que existen en el mundo. Sus aficionados se cuentan por millones y el derrochero económico es constante, de manera que aventurarse a su paso hacia la pantalla grande fue, desde un primer momento, prácticamente inevitable. Aquí compartimos con ustedes un breve repaso cronológico de las películas de videojuegos más representativas de la historia. Diviértanse e indígnense por igual. Press start to continue.

Extraño mérito tiene Mario Bros en el mundo del cine. Nacido, como todos sabemos, allá por el año 1985, Mario se transformó en un personaje paradigmático del universo gamer. Tanto es así que a comienzos de los 90s, donde casi todo estaba permitido en materia bizarrismo, su paso a las pantallas grandes resultó un imponderable, siendo éste el primer personaje de los videojuegos en tener su propia película.



Absolutamente fallida pero no por eso menos importante, Super Mario Bros. (1993), film live-action del bigotudo fontanero que poco tenía que ver con la trama original del game, fue el primer paso de este extraño maridaje, sostenido en esa entelequia tan compleja que es... el cine y los videojuegos.

Así comienza esta extraña historia que prosiguió, por suerte, con muchos frutos aunque, cabe decirlo, no siempre fueron los mejores del árbol. Apenas un año después del lanzamiento de la peli del icono de Nintendo, llegaría Doble Dragon (Double Dragon, 1994), el éxito de los arcades tenía por fin (¿por fin?) también su versión cinematográfica, con Scott Wolf en el rol de Billy Lee y el, por entonces ascendente, actor marcial Mark Dacascos como Jimmy Lee. Es esta una obra futurista, una adaptación lisérgica de los clásicos personajes que contenía monstruos, una Los Ángeles pos-apocalíptica, persecuciones y a Robert Patrick como un villano malvado neo marica.

Ese mismo año llega Street Fighter: La Batalla Final (Street Fighter: Ultimate Battle, 1994), la que sería considerada por la crítica especializada como uno de los peores estrenos del '94. Pese a ello, y pese a que los personajes estaban ligeramente modificados (¡Ryu y Ken eran ladrones de poca monta!), la película era muy entretenida, posicionándose entre los nostálgicos como una cult movie que vería un domingo de estos. Muchos años después, Street Fighter tendría una precuela volcada hacia Chun-Li de la que ni siquiera vale la pena gastarse.

Tras Guile & cía., le llegó el turno al popular Mortal Kombat. Después de los estrepitosos fracasos de las experiencias anteriores todos presagiaban lo peor, sin embargo Mortal Kombat (1995), dirigida por Paul W. S. Anderson, hoy canchero en esto de adaptar fichines, mantuvo el espíritu de la saga de Acclaim y no defraudó en lo más mínimo. Su secuela no tardaría en llegar, Mortal Kombat: Aniquilación (Mortal Kombat: Annihilation, 1997) saldría dos años después casi con el mismo éxito. Le siguió una teleserie titulada Mortal Kombat: Conquest (1998) que fue cancelada quedando inconclusa en su episodio 22.

Tiempo después, ya cambiando de década, la bella Lara Croft, detrás de la exigencia de miles y miles de fanáticos en darle vida por fuera de los bits, llegaría a los cines de la mano (y las tetas) de Angelina Jolie en su mejor momento. Sosteniendo una mezcla de la historia de las dos primeras versiones videojugabilísticas, a Lara Croft: Tomb Raider (2001) le fue bastante bien en taquilla, a la que le siguió una secuela-bodriazo llamada Tomb Raider: La cuna de la vida (Tomb Raider: The Cradle of Life, 2003) que poco nos importa.

La cosa se va poniendo buena con Resident Evil (2002), una precuela del videojuego del año '96 con Milla Jovovich en el papel de Alice, personaje ficticio creado exclusivamente para las películas, una mujer amnésica encerrada en una mansión que descubre tenebrosos secretos relacionados con corporaciones y zombies violentos. Palo y palo de acción para un film de espíritu similar a la saga de Capcom, cosa que ha perdido con el correr de las entregas (Resident Evil II: Apocalypse, 2004; Resident Evil III: Extiction, 2007; Resident Evil IV: Afterlife, 2010). Como contracara, su rival histórico Silent Hill sacó una película un tanto fallida, Terror en Silent Hill (Silent Hill, 2007), de la que esperemos se recomponga con Silent Hill 2: Revelations 3D (2011).

Hablando de fidelidad o falta de ella, BloodRayne, aquel juego en tercera persona protagonizado por una vampira pechocha, tendría en el año 2002 su adaptación poco feliz a cine (¿para qué? ¿¡PARA QUÉ!?) bajo dirección de Uwe Boll. La historia es malísima y del jueguito, poquitito. Para quien no conoce al citado Boll, tienen que saber que es un demente que ha dirigido, por ejemplo, House of the Dead (2003), En el nombre del rey (In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, 2007), Far Cry (2008), etc. Además, posee el "honor" de que tres de sus películas estén consideradas entre las 20 más malas de la historia. Un grande.

Ponderada por algunos como "la primera película de videojuegos hecha en serio" y por otros como una extrema porquería, Hitman: Agente 47 (Hitman, 2007) es la adaptación de la saga de Hitman que, en 24 fotogramas por segundo, choreos al margen, se parece bastante a El Transportador. Por su parte, en ese mismo registro, existe el largometraje de Max Payne (2008) sin el mismo peso que el videojuego, lamentablemente.

Bueno, micos, esta nota está llegando a su fin. Ustedes notarán que faltan algunas –las de Final Fantasy, Dead or Alive, Yakuza (Like a dragon), Príncipe de Persia, etc- pero por alguna u otra razón han quedado afuera de esta selección. By the way, es importante destacar que no olvidamos mencionar a Doom: La Puerta del Infierno (Doom, 2006), sino que solamente la omitimos porque es una porquería interestelar y una falta de respeto a la comunidad gamer. Sorry. Ahora sí, stage completed. [i]



Por Manuel Lucero | Numa

BasketDudes

El arte de embocarla

SI SIEMPRE SOÑARON CON DIRIGIR su propio club de basquetbol, ahora podrán hacerlo, y si no soñaron con hacerlo, porque son valientes guerreros que no entienden nada de deportes y sólo quieren desparramar plomo, Dan les enviará un juego deportivo para hacer una nota, eh... es decir, podrán sacarse el gusto con este pintoresco fichín, desde sus casas y sin gastar un solo morlaco.

BasketDudes es un original juego masivo multijugador de baloncesto, con toques de rol, y es Free to play. El picor viene con la posibilidad de crear nuestro propio equipo de micos saltarines.



¡Así que los amantes [N. de Ed.: del deporte] están de suerte! La empresa española Bitoon tienes planes de formar una gran comunidad online con BasketDudes. Se podrá crear un club y personalizar todos los aspectos del equipo, que irá posicionándose de acuerdo a sus victorias o derrotas. Cada jugador acumulará experiencia y podrá mejorar sus habilidades. También podremos usar power ups especiales a modo de poderes que otorgan ventaja en la cancha.

Basket Dudes se encuentra en fase beta y está siendo probado por cientos de deportistas y DTs virtuales. Como en la mayoría de los juegos que utilizan este revolucionario modelo comercial, se puede adquirir distintos elementos decorativos para nuestro club o para nuestros propios jugadores por medio de micro-transacciones, pero atención que no afectan el rendimiento ni el nivel del team.

Al comenzar, existe la posibilidad de personalizar cada aspecto del club y de nuestros jugadores. Se puede, por ejemplo, elegir un nombre épico para nuestro hermoso club, los colores de nuestra camiseta, un escudo que nos represente y elegir jugadores de acuerdo a los datos que figuran en su ficha. Cada jugador cuenta con una determinada personalidad que –según los desarrolladores– repercute en la jugabilidad.

Una vez ajustadas nuestras caprichosas preferencias, podremos salir a buscar rivales online y jugar un partido rápido. Más adelante se podrá participar en torneos especiales y crear ligas privadas. El sistema de control es simple, se juega con las flechas del teclado y algunas teclas para realizar los movimientos (también soporta gamepads).

Es interesante la gráfica caricaturesca, muy bien lograda, con personajes cabezones que le dan un toque humorístico. El sonido cumple perfectamente con su objetivo. ¡Estuvimos probando la beta y tiene muy buena pinta! Es una interesante propuesta que combina cierta dosis de estrategia con otra de rol, y una jugabilidad arcade bastante entretenida. Aunque notamos algunos errores, seguramente van a ser corregidos en la versión final. Les recomendamos que estén atentos a su salida y que le den un vistazo a la página web, basketdudes.com, que dispone de una guía para principiantes, descripción de las habilidades y jugadores.

Muy pronto, en nuestro sitio estaremos regalando códigos para participar del juego y formar el team oficial irrompible. [i]

Por Santiago Videla | Oso



¡Quiero mis puzzles!

El mundo es de los débiles

BUENO, GENTE, ES HORA para un poco más de nostalgia de la mano de quien les habla y esta vez es para darle una mirada a algunos de los cambios que han sufrido nuestros queridos fichines en menos tiempo del que se tarda en hacer que un solo proyecto vea la luz.

Sin entrar en obviedades como los gráficos y los motores cada vez más potentes que impulsan a los clásicos de hoy en día, muchos de estos cambios se fueron dando en lo que llamamos el gameplay. Tanto es así que cuando el mítico Duke Nukem Forever (anunciado para su pronta salida por trigésimo millonésima vez) apenas entraba en producción, las aventuras gráficas –que hoy están en peligro de extinción– estaban entre los grandes favoritos de todo gamer que se precie de serlo.

Historias complicadas, impredecibles y repletas de los más rebuscados puzzles nos tenían atados al monitor por horas y de seguro los más veteranos de ustedes se acordarán del alegror que nos daban estos fichines cada vez que descubríamos cómo seguir adelante después de habernos quedado trabado por horas.

Pero bueno, el tiempo pasa y mientras a Duke le cambiaban el motor una y otra y otra vez, el mundo de los games se iba expandiendo para abarcar a grupos de jugadores más casuales a los que ya resolver un enigma o simplemente deducir algo les representaba un esfuerzo mayor, por lo que hubo que adaptarse.

Así fue como de repente empezamos a encontrar la llave que necesitábamos colgada justo al lado de la puerta y con un cartel luminoso gigante, por si las moscas. En fin, de quedarnos trabados horas quemándonos las cejas, pasamos a enfrentar situaciones que apenas nos tenían en la duda unos minutos (con suerte).

Igualmente, las cosas no se pusieron más fáciles porque las aventuras que ya habían entrado en decadencia dieron paso a la acción a todo trapo y el lugar de los puzzles lo empezaron a ocupar las balas, así que la habilidad seguía siendo imprescindible.

Los años siguieron su curso, Duke Nukem seguía mutando forever en algo que no tenía ni forma ni sentido y la industria seguía creciendo para abarcar cada vez más hogares repletos de gamers cada vez menos gamers a los que ahora les resultaba difícil hasta cruzar la calle.

Pero los sabios creadores del alegror digital una vez más escucharon a las masas y solucionaron el problema haciendo que recibir un cañonazo en la cara no sea letal y con quedarse escondido atrás de una piedrita por un par de segundos alcance para borrarnos las más profundas cicatrices de guerra y dejarnos 0 Km. Eso, acompañado de gigantescas señales luminosas indicando dónde hay que poner cada pie, fue el combo del éxito que muchos pedían.



De a poquito llegamos al presente, en el que Duke Nukem sigue en producción y mientras tanto ahora hasta podemos comprar online las mega armas y armaduras indestructibles para que completar las más desafiantes aventuras sea tan complicado como caminar hasta el final. Y en los casos más atrevidos (mención honoraria para el nuevo Castlevania) hasta tenemos la opción para ver las solución a nuestros problemas si estamos dispuestos a resignar algunos créditos... o simplemente hacer load y evitar cualquier perjuicio en nuestro inflacionado monedero virtual.

Pero por suerte todavía sigue habiendo algunas joyitas que se resisten a caer en la simplicidad que el consumidor promedio pide y espacio para casi todos los gustos, así que vaya uno a saber con qué reemplazarán a los favoritos de hoy dentro de algunos años. ¿Será con Duke? i

Por Alfonso Gallo | fonsi2

Al sur del Kilimanjaro

Esas otras proezas gamer

USTED QUE ES UN JOVEN, un púber, tal vez no tenga más de 20 años, hace deportes, tres series de 30 abdominales tres veces por semana; sale a correr por los parques, come sanamente y está en peso. No tiene idea, ni siquiera lo sospecha, de ciertas proezas, menores, cotidianas, pero proezas al fin a la que nos tenemos que enfrentar los gordos y que para peor contamos con un físico XXL.

¿No es acaso una proeza viajar casi dos horas para ir al trabajo comprimido en esos chinescos asientos de colectivo, con las rodillas clavadas en el respaldo del asiento anterior, y de yapa con algún remache hundido seguramente en la rótula? ¿No es acaso otra proeza encontrar un modesto jean que pase la talla 48? ¿Y del calzado? ¿Qué me dicen del calzado? Es común que los "gorditos" como nos tengamos pie plano y ninguno baja del 45, y cuando llegás a un 13 (47 ½) la cosa se torna imposible en cuanto a zapatos, y altamente dificultosa en cuanto a zapatillas.

Pero no es de estas limitaciones físicas evidentes que vengo a hablarles, sino de una que sólo nosotros, los "pezzonovante" (y más también) enfrentamos diariamente: la simple tarea de orinar. Primera tarea, encontrarla (¿dónde había dejado eso?). De aquí viene el título de esta nota: miramos hacia el sur, tratando de otear el horizonte. Allá a lo lejos se yergue incólume, en algunos casos, porque en otros es más blando que un flan, nuestro monte Kilimanjaro –comúnmente llamado "busarda"–, si tenemos la suerte de contar con un buen material, por buen entiéndase largo, no habrá problemas para que el amigo asome la cabeza y cuan manguera de bombero apagar el incendio que se le plante. Pero seamos honestos, los estudios dicen que los hombres latinos la tienen en promedio de 13 cm., y no me vengan con que son descendientes de nube blanca Kowalski, así que si entran en la media, encontrar la villa Little Dick puede ser un problema. Aparte, todos sabemos la influencia del clima: con ciertas actitudes similares al vulgarmente llamado "bicho canasto", nuestro miembro tiende a replegarse en busca de lugares más abrigados.

Con las manos en la masa

Ya la encontramos, ¿ahora qué hacemos? Bueno, si lo que lo motivó a agarrarlo eran ganas de orinar, a orinar, macho, sino sos un gordito toquetón. Un detalle que omití en el párrafo anterior y que no quiero dejar pasar: Los gordos juntan grasa, además, en la zona púbica. Al ir acumulándose sobre el pubis, inevitablemente se acorta la distancia entre la punta del pito y la "base", explicación que usamos todos los gordos para justificar que la tenemos corta. Al ser corta no tiene la clásica curvatura por lo que el único ojo de nuestro ciclópeo chino no mira al piso, sino que está mirando al frente, cuan estoico granadero de la Casa Rosada, y el chorro sale recto, lo cual trae sus complicaciones.



Hay tantas variables

A la anterior variable descrita, el tamaño, hay que agregarle la distancia, la potencia, la ubicación del objetivo y el público. Algunas interactúan entre sí y determinan el éxito de la tarea (por éxito entendamos mear sin mojarnos nada). Regular la potencia del chorro no es tarea fácil para nadie. El lugar donde orinemos, y el entorno, tampoco es algo que se pueda manejar. Lo único que podemos hacer entonces es manejar la distancia, y no siempre. Si es un baño del cual no tenemos que rendir cuentas si dejamos todo mojado en la faena, podemos orinar de lejos, independientemente que sea un mingitorio o un inodoro, despreocupándonos de las salpicaduras ya que la distancia nos hará inalcanzables. Claro que esto no es común si el baño es público; uno no va a andar orinando a dos metros de distancia, ya no por lo extraño de la escena, sino que no se anda mostrando el instrumento así porque sí. Si se está a puertas cerradas se puede, de acuerdo a las limitaciones del recinto. Lo más común es que estemos en un baño público, o del trabajo, lo cual hace que no podamos gozar de las libertades anteriormente descriptas.

Consejos

Generalmente, evite orinar de parado en un inodoro, ya que por los problemas de direccionamiento del chorro hacia abajo y la poca visibilidad, hacen de la tarea una quimera. Si puede higienizar el tazón, sentarse no es de putos. Si el mingitorio, el tazón de loza blanco que está adosado a la pared, está a la altura adecuada, un chorro potente puede acarrear un efecto "rebote" salpicándolo en el proceso, por lo cual tendrá que apuntar un tanto hacia abajo para que el ángulo de incidencia contra la loza sea lo más llano posible y manejando una distancia que le permita observar el impacto del chorro. No salpique y no deje ver su miembro a los ocasionales co-orinantes; ya dije antes, medio para que no se vea que es corta, medio para que no digan que se la está ofreciendo.

Concéntrese, no mire qué hace el de al lado, eso es cosa de él y aparte queda medio de marica andar mirando al vecino de baño. Algún problema se puede presentar con mingitorios ubicados a alturas dignas de Pitufos que requieren alto control del flujo miccional –en cuanto a dirección y potencia–, ejercicio sólo para avezados o expertos en Worms. Recuerden, la práctica hace al maestro, no importa cuántas veces se salpiquen, cuántas veces se mojen la punta de los zapatos, ya llegará el día en que no pifien ni una gotita. Cuando ya tenga dominado el arte de orinar sin ver, no puede dejar de jugar al pool o al tatetí con las bolitas de naftalina y los agujeritos del mingitorio. Está la variante para inodoros, pegándole al desodorante para inodoros. En ambos casos, aconsejo precaución con las salpicaduras. Por último, sacúdase bien, no es un axioma inquebrantable que la última gotita debe quedar inexorablemente en el calzón. Eso sí, no más de tres sacudidas que sino ya es vicio.

No puedo dejar de mencionar un problema potencial, más común entre los niños pero de terribles consecuencias en un adulto: cuidado con el cierre del pantalón. Se sabe de prepucios cercenados por esas guillotinas modernas llamadas cierres relámpago. Los dejo, me estoy meando. [i]

Extracto de De cómo mear con precisión cuando la panza no te deja ver el pito. Técnicas y referencias autobiográficas, por fonsi2.



Por Rodrigo Peláez | Rolo

[IRROMPIBLES] VS. MINECRAFT

Hoy presentamos: El gamer no muere. Incendia.

Se presentaba una oportunidad histórica. Y no hablo de volver a estar en los kioscos. Hablo de restablecer lazos con mi viejo camarada de armas, Moki. Años de prensa amarilla nos habían distanciado. Habíamos nacido como hermanos de armas en aquella vieja y mítica primera aventura Irrompible contra Hidden & Dangerous y luego... la pelea.

Como un Jagger y Richards pixelados, nuestra rencilla había llegado demasiado lejos y debía detenerse. Iba a ser yo quien diera el primer paso para hacer las pases con mi Némesis... increíble, pero cierto.

De cómo Moki conoció al Minecraft

Si algo nos gusta hacer con ese avaro de la habilidad psicomotriz es arruinarnos la vida mutuamente mostrándonos jueguillos que nos enfermarán la cabeza durante las semanas siguientes.

Así, Moki cayó en mis garras con el Mount & Blade, luego me devolvió el favor con el Batman: Arkham Asylum y yo le retribuí la estocada (mortal) con el Minecraft.

Fue picor a primera vista. Ese muñequito de arcilla labrado por las manos de un niño espástico no pudo resistirse cuando el Minecraft hizo sonar por primera vez la musiquita tétrica con que preludiaba una noche de horror a la intemperie.

No me costó mucho convencerlo de que nuestro retorno debería producirse jugando al debut maravilloso de Markus Persson.

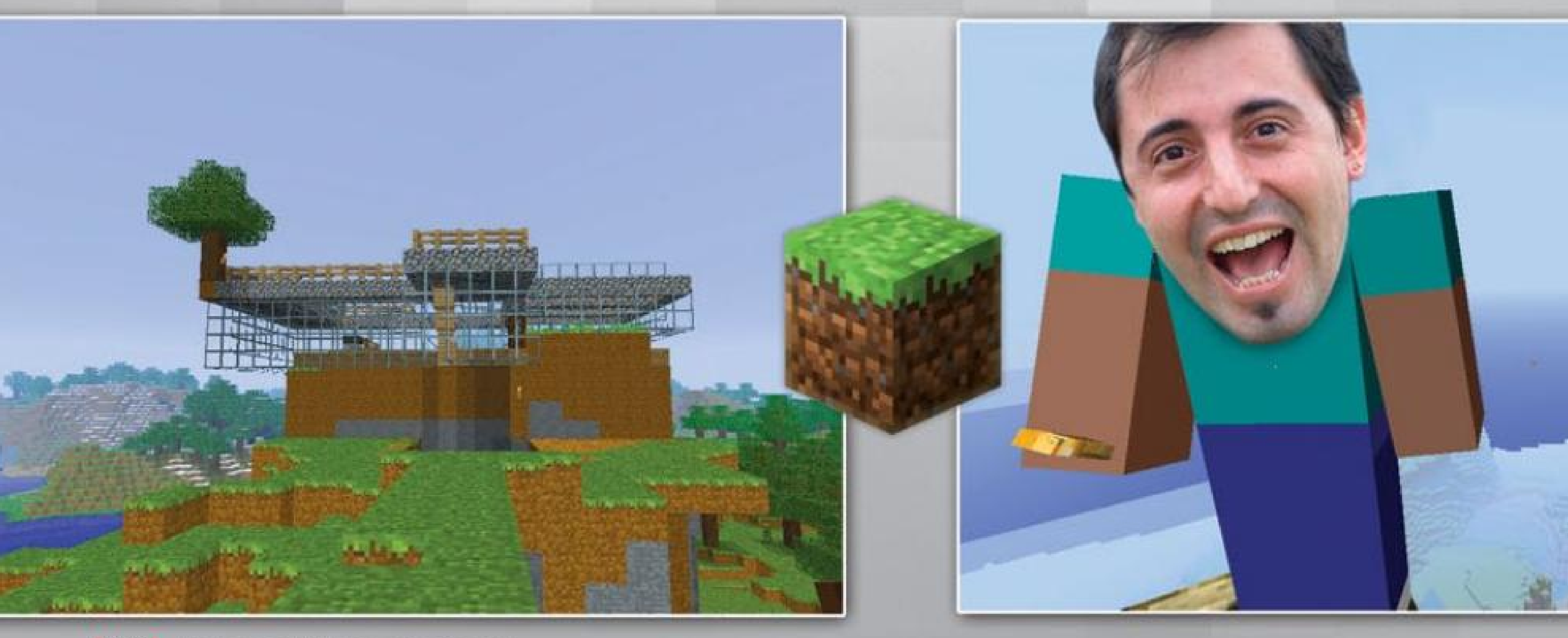
Pero como esta vez la cosa iba a ser diferente, lo invité de buena fe a mi server, para que conociera la construcción del prodigio arquitectónico en el cual me hallaba embarcado: una casa en la montaña más alta de la isla, 80% de vidrio, el resto de madera y piedra. Pisos de cristal en voladizo sobre riscos acantilados. Un homenaje digital a Le Corbusier, que incluía entre otras cosas piscina transparente en la terraza, invernadero para mis cultivos de trigo y sistema de rieles que casi conectaban la casa con una mina cercana, de la cual obtenía preciados minerales.

Moki quedó maravillado. Nunca supe cómo era su propio hogar virtual, pero estaba claro que en su mundo él no era más que un pobre cartonero que revolvía bolsas negras en busca de unos y ceros.

Faltan rieles. Sobran esclavos...

Mi sistema de rieles no estaba terminado. Ergo, mi cerebro afiebrado no me dejaba dormir en paz. Construiría una maravilla que me permitiría salir de noche y llegar a la mina, a pesar de las horrendas criaturas que pueblan la isla, con completa seguridad.

Necesitaba mano de obra barata. Y como Moki es un barato, me venía al pelo.





Tomamos hachas y picos y fuimos a talar árboles para los durmientes de las vías y a conseguir metal para los rieles. Me adentré en las peligrosas profundidades de la tierra en busca del preciado mineral. Podía escuchar, a lo lejos, a Moki cantando un tema de Lady Gaga y jugando a Charles Ingalls, hacha en mano. Sí, una imagen pesadillesca.

Como no podía ver la luz del día, le sugerí que, cuando oscureciese, se adentrara en la mina y yo iría a buscarlo a la entrada. Dicho y hecho, sonaron los primeros acordes de un tenebroso pianito y el miko entró corriendo en la cavernosa estructura.

Sellé la entrada para no recibir visitas desagradables y le obsequié un tour a mi amigo. Se sorprendió nuevamente al observar con cuanta prolijidad había dispuesto antorchas, cofres y mesas de trabajo a lo largo del recorrido.

Cuando amaneció, decidimos salir a la seguridad del día a talar un poco más de madera. Moki quiso mostrarme una proeza, como hacen esos niños en la plaza que se cuelgan de los travesaños de los juegos de destreza, sólo para descubrir que les falta fuerza en los músculos y terminar golpeándose el mentón en los caños, para luego caer de ano en la arena mugrienta.

Tomó una piedra, un pedazo de metal y me dijo:

–Miko, ahora no tendrás que desmalezar más los árboles perdiendo preciosos minutos de luz diurna.

Quise gritarle que se detuviera, pero fue demasiado tarde. La copa del árbol que estaba cortando se incendió con las chispas provocadas por el artilugio de mi... amigo. Y el fuego se contagió al siguiente árbol, y éste propagó las llamas al de al lado y... ahora todo el bosque amenazaba con transformarse en una trampa mortal.

Como diría Banana Pueyrredón... ¿Amigos para qué?

–¡AGUA! –grité, corriendo como un demente hacia el lago para llenar el balde que siempre llevaba conmigo.

Moki corría de un lado a otro, como un mandril con juguetes trabados en la cola, dando hachazos burdos a los árboles con la estúpida intención de detener el imparable avance de las llamas. Patético.

Tan patético como mi balde, que no pudo hacer mucho. El fuego alcanzó pronto el sistema de rieles. Las llamas voraces treparon por la madera, incendiando el hermoso sendero de árboles que yo había plantado con tanto esmero a lo largo del recorrido para que me prodigaran sombra desde la mismísima puerta de mi chalet vidriado.

El fuego penetró en la casa e hizo estragos. Los vidrios estallaron, la pileta se partió, volcando su contenido al vacío, los cultivos se quemaron.

Al final del día, sólo las vigas de concreto quedaron en pie.

Me sentí el hombrecillo narigón y petiso de la Pantera Rosa (cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia). Miré al tonto muñequito de Moki que corría a buscar... agua.

Y no pude evitarlo. Lo perseguí como el protagonista del El Resplandor hasta las profundidades de la mina, hacha en mano.

Nunca más volvió a saberse nada de nosotros. He dicho. [i]



UN HOMBRE DE CIENCIAS

En busca de la sabiduría



AL FINAL NOS ARREPENTIMOS. Íbamos a hacer un puzzle súper complicado, pero como es el primer número en esta nueva etapa de la revista, decidimos ser más benévolos (y no darle bola a Emol_2). Cualquier mico con 2+ de IQ puede resolver este acertijo. Sólo requiere algo de pensamiento lateral, un par de saltos, resolver un asesinato y paciencia.

Y aunque el objetivo es jugar nada más, ¡hay premios para los 8 primeros que lleguen al resultado correcto! Desde Gameloft, una guitarra compatible con PS2, PS3 y Wii. Gracias a Synergex Argentina, un original cerrado en caja de Grand Theft Auto: San Andreas y otro de Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City. Por gentileza de Blizzard Entertainment, cinco códigos de juego de 60 días de StarCraft II: Wings of Liberty.

CÓMO GANAR

Deben enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

1. Respuesta correcta al puzzle: el nombre del hombre de ciencias.
2. Tu nombre y apellido verdaderos.
3. Nick en irrompibles.com.ar
4. Nombre en Facebook o cuenta Twitter.

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Es obligatorio seguir en Facebook estas cuentas:
facebook/gameloft & facebook/irrompibles
O bien en Twitter: @Gameloft_Latam & @irrompibles
¡Sólo aceptaremos tres intentos de respuesta por jugador!
El concurso es válido en todo el territorio de la República Argentina hasta el 1º de julio de 2011 inclusive. ¡Éxitos!

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Durgan A. Nallar

DIRECTOR RESPONSABLE
Carlos Pollastri

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

COLABORAN
Federico N. Esquivel, Andrés Croucher, Fernando Coun, Alfonso Gallo, Tomás García, Francisco Gindre, Pedro F. Hegoburu, Rodolfo Laborde, Manuel Lucero, Dolores Loza, Julieta Martino, Jerónimo Nallar, Hernán Panessi, Franco Rivero, Mariano Rizzo, Ignacio Salizzi, Adrián Schiariti, Juan José Stanizzo, Santiago Videla, Vanesa Segovia.

FOTOGRAFÍA
Julián Lorenzon

AGRADECIMIENTOS
Aquadize Studios
Bitoon
Blizzard Entertainment
CMD-Clarín Global
Dedalord Games
Gameloft
Sony Argentina
Synergex
Wolfire Games

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 1 Nº 1 es una publicación de Grimorio Digital – Versión electrónica compatible con iPhone, iPod touch, iPad, Android, PC, Mac y Linux por Ediciones Grimorio Digital (www.grimoriodigital.com).

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
MARZO–ABRIL DE 2011



Los egresados de Image Campus son los más buscados en el mercado profesional.
Solamente acá vas a encontrar TITULOS OFICIALES en las Carreras de
Técnico Superior en Desarrollo de Videojuegos, Realizador Integral de Dibujos Animados
y Técnico Superior en Diseño y Animación 3D.
Estás eligiendo tu futuro, elegí el mejor lugar.

TEL. 011-4383-2244 IMAGE CAMPUS otra educación WWW.IMAGECAMPUS.COM.AR